Hobbyte's

2HD GAMES MAGAZINE

SPECTRUM-PC-COMMODORE-AMIGA-SEGA-NINTENDO-MAC

PREȚ LEI 790

NR. 2/1994



- M T L K M AT
- SPACE QUEST 5
- JAMES POND 2
- BATMAN 2
- L E S
- DOOM 2

Pirates Gold !

NOUTATI SOFT


DESIGNING, DELIVERY AND MOUNTING ALL EQUIPMENTS FOR PROCESS FIELD
NETWORKS INTEGRATED SOFTWARE APPLICATION
NETWORKS (LAN • WAN • LAWN)
INTEGRATED SCADA SYSTEMS
OFFICE AUTOMATION
BUSINESS BYTE CONNECTION ◆ PLOIESTI
COMPUTER BYTE CONNECTION ◆ TULCEA
EAST BYTE CONNECTION ◆ IASI
LIGHT BYTE CONNECTION ◆ BUCURESTI
MICRO BYTE CONNECTION ◆ RM. VILCEA
UNITED BYTE CONNECTION ◆ SLATINA
NATIONAL BYTE CONNECTION ◆ BUCURESTI
PROCESS BYTE CONNECTION ◆ BUCURESTI
SEA BYTE CONNECTION ◆ CONSTANTA
WEST BYTE CONNECTION ◆ BAIA MARE
IN THE COUNTRY WE'RE REPRESENTED BY OUR PARTNERS

CUPRINS

director: Marius Costineanu
redactor şef: Florin Ghidrăşeanu (GF SOFT)
redacţia: Cătălin Ceraru (CODE CRACKERS)
Marius Matei (2M)
Marius Marin (SS SOFT)
Pablo (Our dog)
ADRESA: CP. 162 OF.POST. 69 BUCUREŞTI
REDACŢIE: TEL./FAX : 311.34.13
DIFUZARE: TEL. : 6410280
PRODUS DE B.T.C.

Tipărit la Infopress s.a. Odorheiu Secuiesc

ŞEDINŢĂ CU PĂRINŢII

Deci, după cum vedeţi, ne-am ţinut de cuvînt, (cel puţin parţial), şi am "scos" şi numărul 2 "aproape" la timp.

Am avut multe de învăţat din mers, şi multe de experimentat pe pielea voastră (pînă la urmă tot pe a noastră, dar asta e cu totul altă poveste).

Vreau să mulţumesc tuturor celor care ne-au scris, telefonat, încurajat, şi mai ales celor care ne-au criticat, pentru că, probabil, aceştia ne-au ajutat şi ne vor ajuta cel mai mult şi de aici înainte.

Bineînţeles că odată cu apariţia unei reviste de profil au apărut şi cei care s-au repezit să ne acuze de inoportunitatea ei, argumentînd cu deja clasicele: "prefer ca fiul meu să se joace în parc", "desprinderea copilului din social şi transferarea lui în solitar", "boli psihice generate de abuzul de jocuri pe calculator", etc.

Tuturor acestora le putem răspunde în două cuvinte: "ex-clus !!!". Şi pentru că am afirmat ceva, o să încercăm să şi argumentăm, scurt şi la obiect, cum îi stă bine celui care mai are de terminat cîteva misiuni din X-WING şi nu a rezolvat încă problema invaziei din UFO.

Deci: jocurile pe calculator nu exclud jocurile în aer liber - cei ce afirmă contrariul ar face bine să se gîndească şi la semnificaţia termenului "varietate", şi să analizeze dacă nu cumva şi-au hrănit familia doar cu fasole în ultimul an; problema social-solitar ţine mai mult de psihologia părinţilor decît de a copiilor: e mult mai convenabil să-ţi trimiţi fiul/fiica în parc decît să "suporţi" la tine în casă prietenii săi, altfel spus, eu nu am văzut copil care să prefere să se joace singur atunci cînd are voie să-şi aducă şi prietenii, iar majoritatea jocurilor pe calculator încurajează competiţia şi au posibilitatea de a fi setate pe "2 players game"; în cele din urmă, orice abuz este periculos şi asta depinde tot de părinţi...

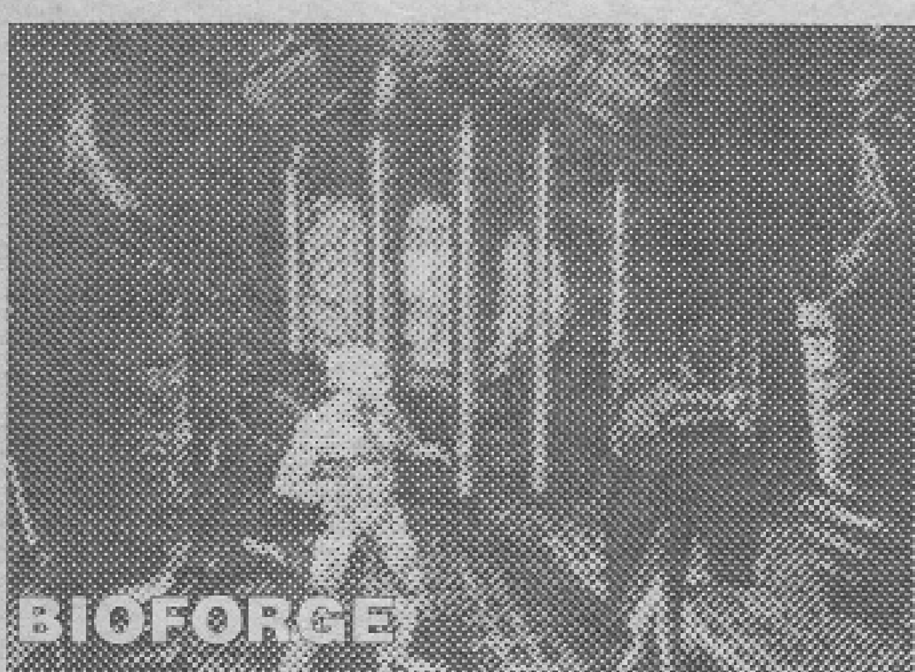
Despre avantajele şi binefacerile jocurilor pe calculator nu o să vă vorbesc acum, ele sînt prea multe şi prea evidente. Vreau doar să vă spun că, după părerea noastră, România este departe de a avea un număr "normal" de utilizatori de calculatoare, şi asta şi dintr-o "spaimă" absurdă de a te apuca să înveţi ceva nou, şi că, poate, din punct de vedere al viitoarei sale integrări sociale, cel mai mare rău pe care îl puteţi face copilului dumneavoastră este să-l ţineţi departe de acest domeniu, indiferent de aptitudinile sale sau de meseria pe care speraţi să o profeseze în viitor. Şi nu ne daţi exemple de genul: "agricultor", "fotbalist", "prim ministru", "şofer". S-ar putea să nu se ştie...(Pot să jur că dacă i-aţi fi spus acum cîţiva ani unui compozitor că va ajunge să se folosească de o interfaţă MIDI pentru a compune un cîntec, sau unui arhitect că va renunţa la teu, echer şi rapidograf în favoarea unui "şoarece", ar fi fost convinşi că vreţi să le furaţi calul...

REDACŢIA

NOUTĂŢI SOFT

Alăturarea aventurii şi acţiunii este ceva futuristic: programatorilor de jocuri nu le lipseşte imaginaţia!

Merit Software ne propune **ISLE OF THE DEAD**, jocul cel mai sângeros pe care l-am văzut în salon. El câştigă premiul pentru prost gust şi pentru litrul de hemoglobină pe secundă. Anunţul jocului începe printr-un răsunător: "Nu uitaţi că pe Insula Morţilor, sunteţi în meniu". Contrar aşteptărilor este mai degrabă un joc al crizei de râs decât al dezgustului total. La acest nivel oroarea este irezistibil de caraghioasă. Folosind principiul 3D în stilul



lui Wolfenstein Castle, jocul ne antrenează într-o junglă profundă şi în caverne verzi-albăstrui. Trebuie, ca în orice joc de aventură să aduni obiecte şi să rezolvi enigme. La nivelul luptelor, o împuşcătură este de ajuns pentru ca zombii să explodeze într-o jerbă de sânge. Recomandăm Isle Of The Death pentru destindere.

În acelaşi registru, **NIGHT TRAP** scos de Virgin a apărut pe CD-ROM PC. Deja pe 3DO, este o poveste sumbră despre vampiri care se găsesc într-o casă plină de capcane şi pe care tu trebuie să-i prinzi.

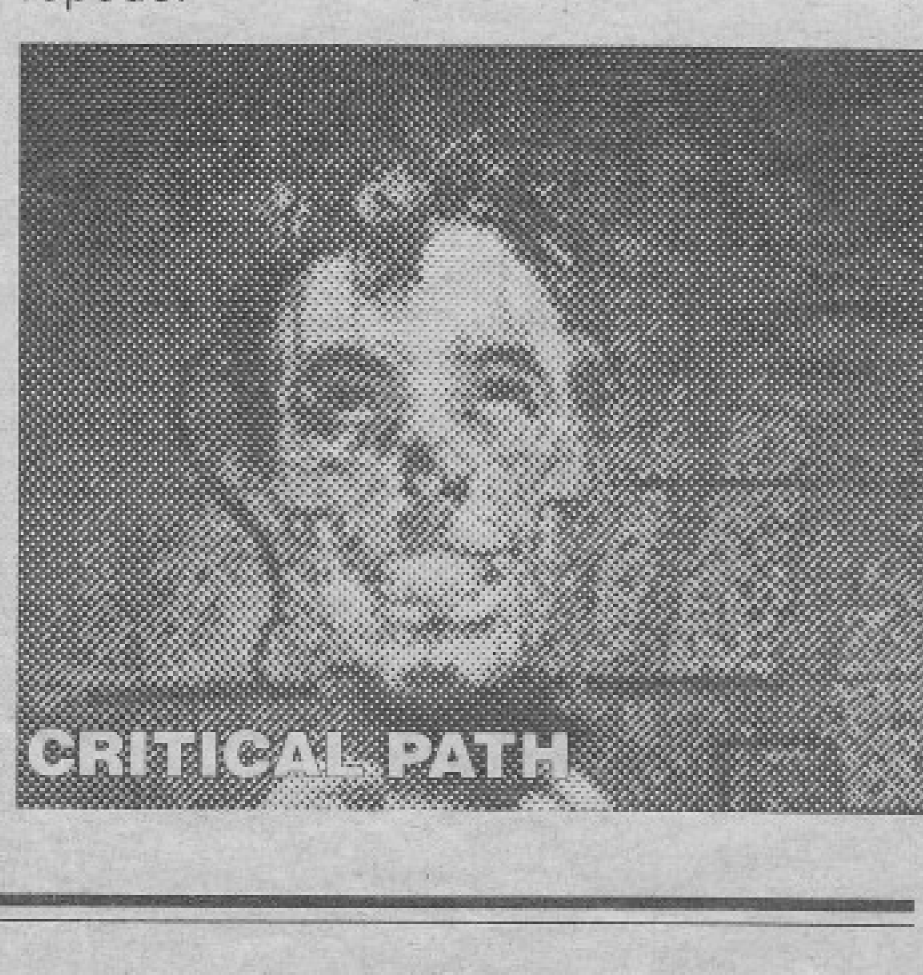
Trecem de la sânge la infern prin intermediul lui **LITIL DIVIL** făcut de Gremlin pe CD-I. Iată o noutate simpatică apărută în biblioteca CD-I: primul joc de aventură şi acţiune. Acum avem ocazia să ne cuplăm capacităţile cerebrale cu darul nostru înnăscut de a manevra joystick-ul într-un joc amuzant şi plin de surprize.

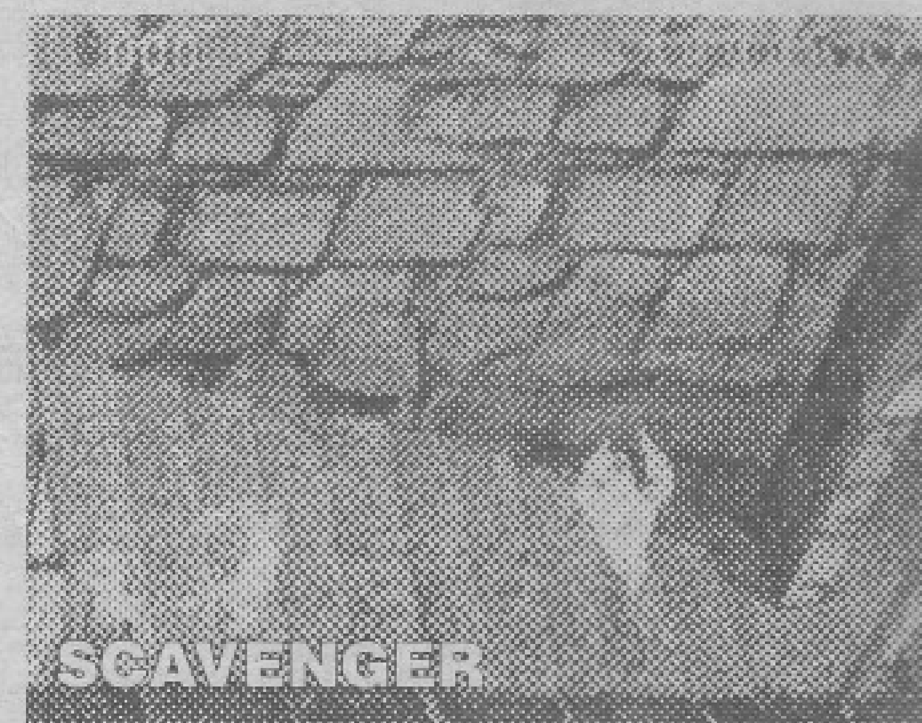
Rămânem la noile console cu **JURASSIC PARK INTERACTIVE** făcut de Universal City Studios, care nu are nimic de a face cu jocul deja cunoscut. Jurassic Park Interactive respectă scenariul cărţii şi în acelaşi timp, se compune dintr-o suită de acţiuni palpitante. Printre probe: conducerea unui jeep în plină junglă urmărit de un tyranozaur, vânătoare de dylofozauri (cei care scuipă), etc. Totul este condimentat cu câteva enigme sau cu coduri de rezolvat. Grafica este magnifică şi realizarea ireproşabilă. Un joc care trebuie urmărit de aproape!

Încă o scurtă prezentare înainte de a intra în cea de-a patra dimensiune: **ZELDA`S ADVENTURES** făcut de Philiphs pe CD-I. Jocul posedă o imagine în 3D izomerică, personaje realizate remarcabil şi o mare "jucabilitate". După ce am rămas trei minute la primul nivel al pădurii am fost fermecaţi: este într-adevăr frumos şi atrăgător. Din păcate, versiunea finală nu va apare prea curând, aveţi răbdare...

Să trecem acum la jocurile SF: în total sunt cinci. Pentru a fi sinceri, **ESCAPE FROM DEAD ZONE** făcut de Software Sorcery şi **STARSHIP** făcut de Merit Software nu există decât în starea de schiţă. Unul dintre nivelele lui Starship prezentat în salon, adunase o mică mulţiume. Interpretezi rolul mai multor personaje care au abilităţi diferite legate de profesiunea lor: inginer, căpitan de vas, om de ştiinţă. În Starship acţiunea se petrece înfruntând piraţi sau extratereştri oribili sau explorând planete ori complexe spaţiale uitate de lume. Imaginea este văzută de deasupra şi realizarea este corectă. Aceste ultime două jocuri vor fi editate pe CD-ROM PC.

Cele trei vedete ale categoriei sunt **SYSTEM SHOK** făcut de Origin, **BIOFORGE** scos tot de Origin şi **CRITICAL PATH** realizat de Media Vision. În general categoria acţiune şi aventură va provoca numeroase accelerări cardiace în următoarele luni. Aşteptarea ajunge deja pentru ca inimioara mea mică să bată mai repede.





Spre marea noastră satisfacţie plouă cu jocuri de acţiune. Sper că asta vă face fericiţi !

Nu avem de ce să ne temem pentru următoarele luni în ceea ce priveşte jocurile de acţiune: sunt din belşug. Să începem cu o categorie care câştigă din ce în ce mai mulţi fani: shoot`em up cu personaje din filme. Favoritul nostru este **GROUND ZERO TEXAS** făcut de Sega pe MEGA-CD. Tot pe MEGA-CD, **DOUBLE SWITCH** scos de Sega este bazat pe acelaşi principiu numai că în loc să tragi, te



foloseşti de trape sub picioarele inamicilor. American Laser Games pregăteşte cinci jocuri pentru CD-ROM PC, 3DO şi MEGA-CD. Astfel, în **MAD DOG II** utilizezi acum mitraliere. În continuare **CRIME PATROL** se derulează într-un liniştit oraş american: motociclişti devastează străzile şi înhaţă tot ce le cade în mână... Datoria ta este să aduci dreptatea şi să tragi asupra tuturor celor care nu respectă legea. Ne-a plăcut foarte mult scena în care o maşină de gangsteri se rostogoleşte de trei ori înainte de a exploda în urma câtorva gloanţe bine plasate.

În **WHO SHOT JHONNY ROCK**, eşti un detectiv particular însărcinat cu protecţia unei blonde voluptoase. De această dată,

băieţii răi intră pe fereastră sau spărgând uşile . Câteva focuri de revolver îţi vor rezolva toate problemele.

Tot la American Laser Games, **SPACE PIRATES** îţi dă ocazia să întâlneşti oribili piraţi interplanetari şi să îţi eliberezi logodnica care este înlănţuită de şeful piraţilor. Tirurile de laser izbucnesc din toate sensurile şi decorurile vaselor oferă scene foarte frumoase. Pentru a termina, vei înfrunta traficanţi de droguri la periferiile unui oraş în **DRUG WARS.**

Să revenim la genul SF prin **DELTA-V** făcut de Bethesda Software, pe PC. Un joc foarte rapid în care pilotezi o mică bijuterie



WHO SHOT JHONNY ROCK

a spaţiului. Totul depinde de viteză şi trebuie să distrugi toţi inamicii evitând numeroasele capcane care te aşteaptă: uşi care se închid, turnuri care se năruie, trecători strâmte, zig-zag printre stâlpi; nu scapi de nimic ! Cei care preferă mai mult duşmanii decât capcanele pot juca **SCAVENGER 4** pe CD-ROM PC. În acest joc sunt mai multe probleme de pilotaj dar şi necazuri mari cu adversari foarte puternici care devin din ce în ce în ce mai numeroşi. Grafica este de excepţie iar exploziile nu lipsesc.

Dacă iubeşti pilotajul şi distrugerea, atunci Electronic Arts îţi propune **SHOCK WAVE** pe 3DO. Un joc în imagini de sinteză montat ca un film. Tehnicile 3D utilizate dau o impresie puternică de realitate. Ne-a fost chiar frică: slalom prin trecători înguste, tiruri ale barajelor duşmane şi cămăşi ude leoarcă, iată rezultatul.

Un joc mai calm este **MICROCOSM** scos de Psygnosis pe CD-I Digital Video. Versiunea este identică celei prevăzute pentru PC, dar grafica este mai reuşită datorită sistemului Digital Video.

ZEPHYR făcut de New World Computing pentru PC, te introduce într-o lume 3D pe tot ecranul. Te afli la comenzile unui vas amfibie de tip futurist şi tragi în tot ce mişcă. Jocul aminteşte unele jocuri RPG (Role Playing Game) cum ar fi Might & Magic. Aceasta îţi permite însă să întâlneşti labirinte şi alte "bucurii" de genul ăsta.

TREVOR McFUR IN THE CRESCENT GALAXY făcut de Atari pentru Jaguar este un Defender mai rapid. Este de asemeni unul dintre cele mai reuşite jocuri ale genului.

O surpriză ne aştepta: **CREATURE SHOCK** scos de Virgin pe CD-ROM PC şi CD-I Digital Video. Imaginează-ţi Space Hulk cu grafica din The Seven Guest şi îţi vei face o idee despre Creature Shock: culori în imagini de sinteză şi monştri care te bagă în boală. Aşteptăm cu nerăbdare ca firma Virgin să termine această adevărată minune.

În sfârşit **VIPER**, scos de Cyberfix pe Mac şi CD-ROM PC, te plasează într-o maşină a viitorului pentru a combate crima. Primele imagini, luate dintr-o serie americană, lasă să se întrevadă un excelent program. Apropos de maşini, o nouă formulă a jocului **CAR WARS** făcut de Midnight Software a apărut pentru Jaguar. O reîntoarcere în arenă cu faimoasele maşini echipate cu un tun de tanc sau cu turele laser.

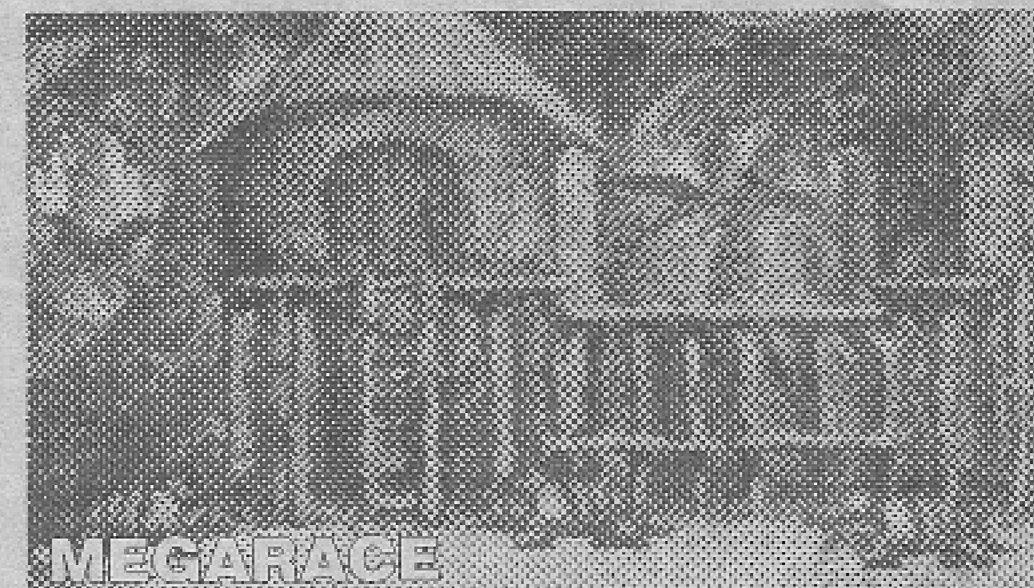
Într-o categorie mai sălbatică, se găseşte şi **BATTLE WHEELS** scos de Beyond Games pe Jaguar. Maşinile sunt înarmate cu aruncătoare de flăcări, rachete şi mitraliere enorme. Distrugerea este asigurată ! Mereu cu un gust înapoiat de luptă, **MEGARACE** realizat de Cryo Uptown pe 3DO: spectacolul este la fel de important ca şi jocul. În sfârşit, **ROAD RASH**, făcut de Electronic Arts, îţi permite să pilotezi o motocicletă aşa cu vrei: grenadele şi armele de mână sunt recomandate.

În categoria **DOOM**, o nouă versiune a jocului a fost scoasă de ID Software pe Jaguar -ul firmei Atari. Capacităţile consolei ne asigură un joc excelent. **FREELANCER 2120** scos de Imagitec pe PC, Amiga, Mac şi CD-ROM PC ne aruncă într-o ambianţă dintre cele mai robotizate. O lume în 3D



DOOM 2

umplută cu roboţi înfometaţi (ne întrebăm de ce) şi un războinic cyborg care curăţă totul în jur. **JUMP RAVEN** făcut de Cyberflix pe Mac şi CD-ROM PC este un fel de continuare la Lunicus. Grafica este identică



MEGARACE

şi doar scenariul diferă. Cu **COMMANDO** scos de Microids pe Jaguar vei conduce un pluton de puşcaşi marini. Jocul seamănă cu Space Hulk dar este mai interesant. **CORRIDOR 7** realizat de Capstone pe PC nu reprezintă, deocamdată, decât un nume cu puţine imagini 3D şi împuşcături.

SURF NINJA conceput de Capstone pe PC vă poartă pe coasta de vest a Statelor Unite unde unul dintre ninja seamănă teroarea. **BRUTAL SPORT FOOTBALL**



HOTEL MARIO

scos de Telegames pe Jaguar seamănă mai mult cu un ring decât cu un teren de fotbal. Atunci când săbiile sunt autorizate pentru a-ţi decapita adversarii fotbalul nu mai este un sport. În **ULTRA VORTEX** făcut de Beyond Games pe Jaguar înfrunţi campioni ai artelor marţiale. De notat pentru originalitate **PATAANK** făcut de PF. Magic pe 3DO: sunteţi o minge într-un fliper uriaş.

Pe scurt, să semnalăm **HOTEL MARIO** pe CD-I; reîntoarcerea lui **TEMPEST 2000** pe Jaguar cu un tunel fără sfârşit; **TINY TOON ADVENTURES** lansat de Atari pe Jaguar; **SEWER SHARK** făcut de Virgin pe CD-ROM PC; **MORPHMAN** scos de Dynamic Dimensions Development pe CD-ROM, în care un om ieşit din comun îşi asumă mai multe forme animalice.

Să încheiem printr-un eveniment: IBM lansează **ALEXANDRIA** pe CD-ROM PC şi MEGA-CD. În afară de nume nu ştim nimic, doar că "Big Blue" se lansează pe piaţa jocurilor. O veste bună, nu ?

GF SOFT & SS SOFT



Pirates

INTRO

"Pirates Gold" va trebui să devină urmaşul legitim al jocului "SYD MEYER PIRATES!" care stă drept piatră de hotar în istoria software, dar fără îndoială a pălit din punct de vedere grafic. Microprose a folosit cea mai recentă tehnică în design-ul jocului pentru a proiecta noul joc în adâncimile vietii pirateresti, o altă ocazie oferită vechilor fani ai lui "PIRATES" să meargă cu săbiile pregătite şi cu velele ridicate în noi ape periculoase,să jefuiască de comori pe francezi, englezi, olandezi sau pe cei care hoinăresc mereu pe mări.

În ultimii ani s-au vândut în întreaga lume mai mult de 100.000 de jocuri "Pirates" originale dar acum apare într-o nouă prezentare cu o grafică VGA sau SVGA excelente, multe oraşe noi pentru a fi devastate sau prădate, o grămadă de noi comori care promit mai multă putere şi mai mult prestigiu, lucruri care până acum apăreau numai în visele cele mai îndrăzneţe.

Lupte pe apă şi uscat, lupte cu săbii, comori îngropate, îndrăzneţe acţiuni salvatoare, comerţ, diplomaţie şi o adiere de romantism. Acest amestec zguduit demonstrează că "Pirates Gold" are toate calităţile unui hit al toamnei anului 1993.

UN CUVÂNT DESPRE SCOPURILE TALE

Pornind de jos, cauţi să te îmbogăţeşti în Indiile de Vest. În cele din urmă, speri să te retragi pentru a duce o viaţă de bogătaş şi a te bucura de un statut important. Când te retragi, statutul tău este determinat de averea personală, de rang, de pământuri, de reputaţie, de soţia ta (dacă te căsătoreşti), şi de orice alte evenimente îmbucurătoare care ţi se pot întâmpla în timpul aventurilor tale.



La sfârşitul poţi să te retragi, la o bancă într-un oraş după ce ai împărţit prada cu echipajul. În acest punct vei afla cât de bine te-ai descurcat în timpul jocului. Dacă eşti nemulţumit de rezultate şi sănătatea ţi-o permite, poţi să renunţi la retragere şi să reîncepi aventurile. În timp ce joci poţi să faci câteva "trial retirements" (retrageri de încercare) ca să vezi cum se desfăşoară acţiunea.

ALEGEŢI O PERIOADĂ ISTORICĂ

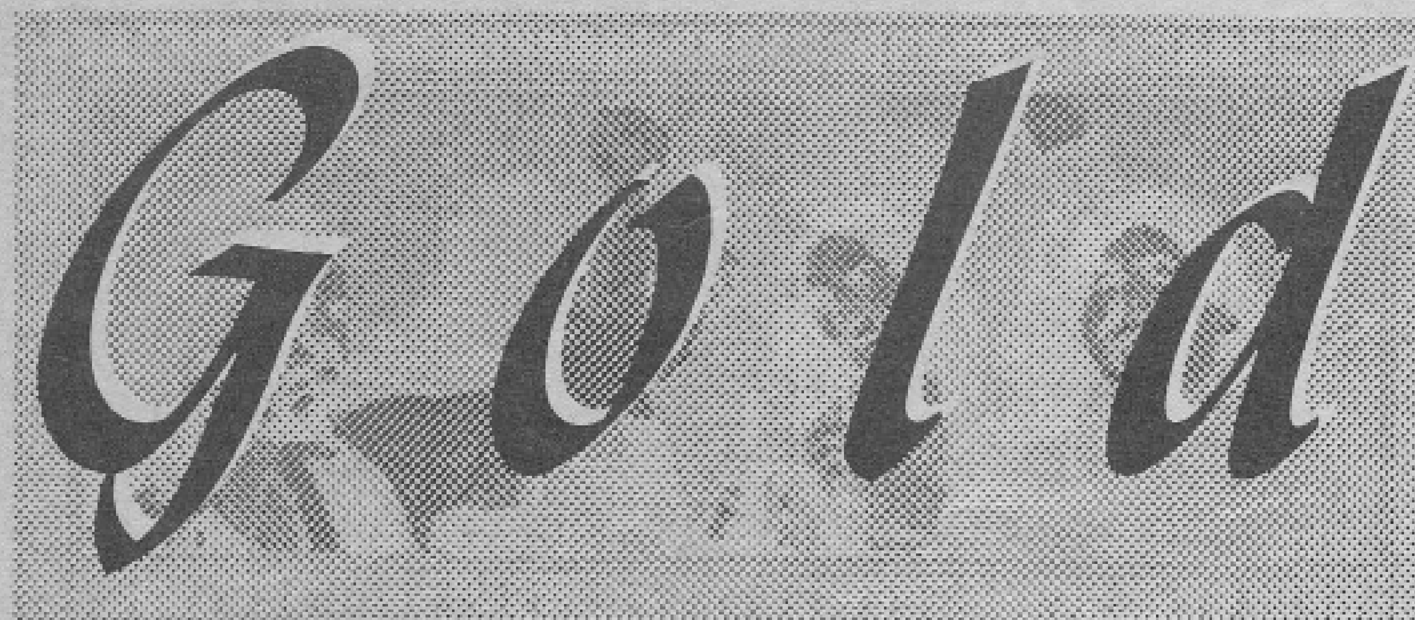
Poţi alege între şase perioade:

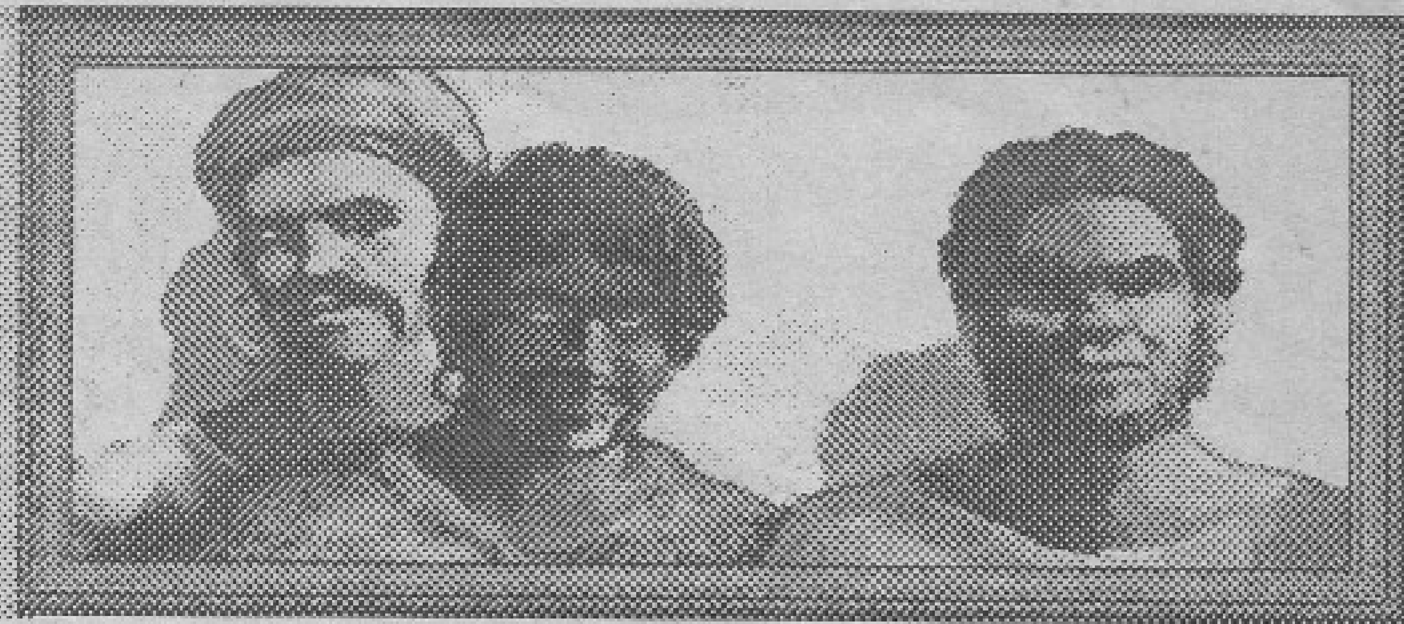
1. *The Silver Empire* - 1560 - în acestă perioadă, spaniolii sunt în culmea dominaţiei. Toate porturile mari, tot comerţul şi aproape toate coloniile din Caraibe sunt spaniole. Din cauza marii puteri spaniole această perioadă este extrem de provocatoare şi nu ar trebui să fie aleasă de un novice.

2. *Merchants and Smugglers* - 1600 - această perioadă este asemănătoare cu prima, numai că Spania este puţin mai slabă. Deasemeni olandezii fac cea mai multă contrabandă. Nu recomandăm începătorilor să-şi aleagă această perioadă.

3. *The New Colonists* - 1620 - această perioadă este caracterizată de declinul Spaniei şi de fondarea primelor colonii ale duşmanilor Spaniei. Oportunităţile pentru piraterie sunt îmbunătăţite. Este o perioadă destul de provocatoare pentru piraţi.

4. *War for Profit* - 1640 - puterea spaniolă se apropie de sfârşit, iar noile colonii





europene înfloresc de-a lungul Antilelor. Este o perioadă de aur pentru marinarii independenţi şi poate fi jucată de către toată lumea.

5. *The Buccaneer Heroes* - 1660 - această perioadă este o culme a aventurii şi face din piraterie o plăcere pentru orice jucător fără să conteze prea mult în ce domeniu este experimentat. Dacă jucaţi pentru prima oară vă recomandăm această perioadă.

6. *Pirates` Sunset* - 1680 - este sfârşitul pirateriei. Guvernatorii sunt mai puţin toleranţi iar nave de război patrulează în zona Insulelor Caraibe. Este o perioadă ceva mai grea decât celelalte şi poate fi un pic dificilă pentru un începător, dar alţi jucători o vor găsi destul de interesantă.

CREAZĂ-ŢI PERSONALITATEA

După ce alegi o perioadă istorică pentru jocul tău, îţi creezi personalitatea, decizând asupra numelui, a naţionalităţii şi a experienţei într-un anumit domeniu. În plus trebuie să alegi un nivel de dificultate.

Cum să-ţi alegi naţionalitatea

În majoritatea scenariilor poţi alege una din cele patru naţionalităţi: engleză, franceză, olandeză şi spaniolă. Alegerea naţionalităţi are efecte importante asupra jocului: hotărăşte de unde începi, ce vase ai, mărimea echipajului tău, reputaţia şi averea ta iniţială, etc.

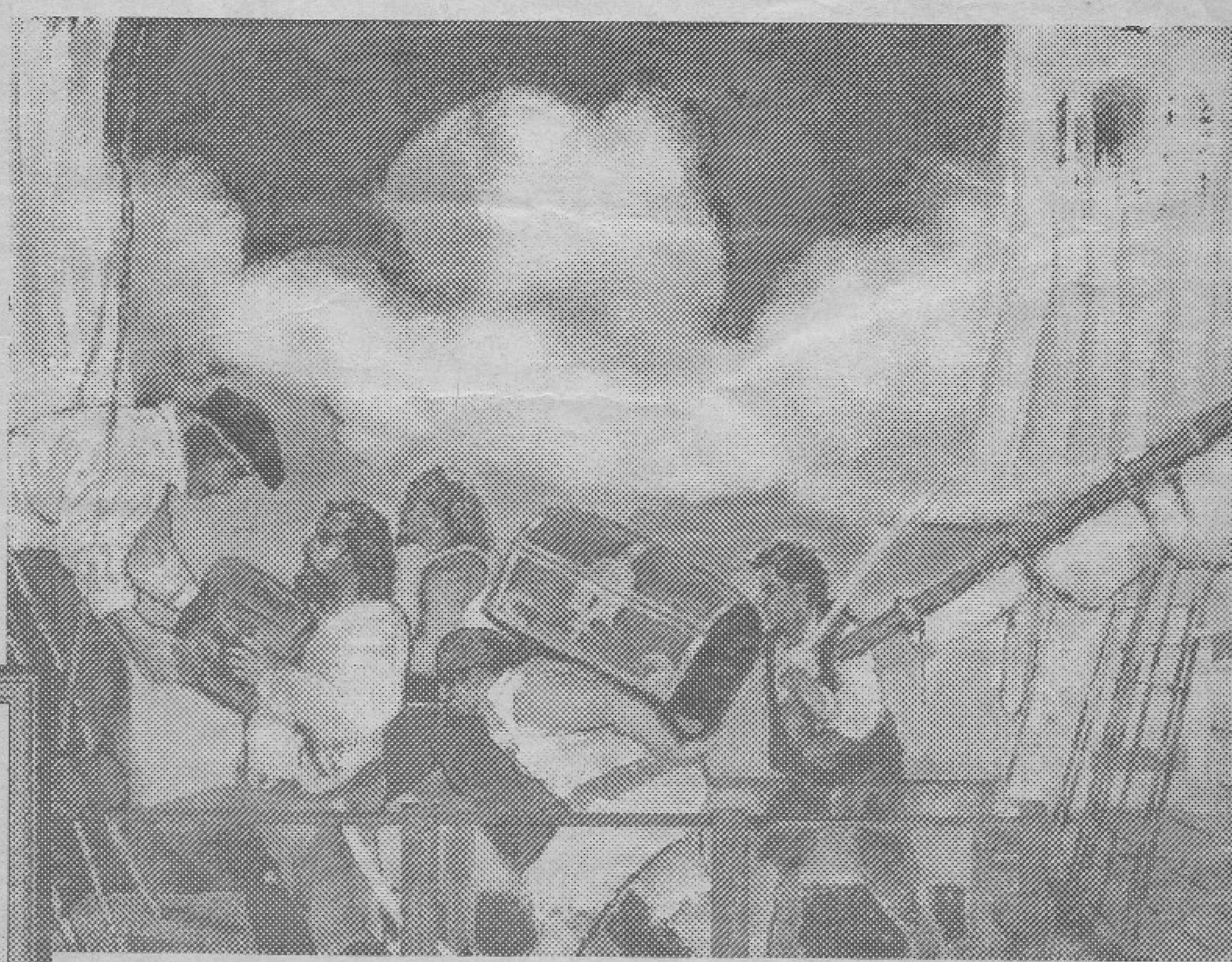
Naţionalitatea ta te poate ajuta în stabilirea relaţiilor cu diverse oraşe din "Spanish Main". Dacă, de exemplu, eşti englez şi Anglia intră în război cu Spania, oraşele spaniole se vor păzi de tine.

Totuşi, acţiunile tale din timpul jocului au o influenţă mai mare decât naţionalitatea ta: dacă te faci plăcut unei naţiuni, guvernatorul ei te poate răsplăti. Dacă provoci un guvernator, chiar unul de naţionalitatea ta, el poate ordona forturilor sale din porturi să tragă asupra ta !

În cele din urmă, ia aminte că naţionalitatea ta nu înseamnă neapărat că trebuie să sprijini acea ţară în timpul jocului. Mulţi dintre amirali francezi din anii 1680 erau piraţi olandezi.

Naţionalitatea olandeză nu este disponibilă în 1560 pentru că în acea vreme olandezii făceau parte din imperiul Spaniol.

Ea este aleasă dinainte atunci când joci un scenariu istoric. De exemplu, dacă joci "Battle of San Juan de Ulua" vei fi englez ca adevarata figură istorică, John Hawkins.





Naţionalităţi

Englez - A fi englez poate fi adesea folositor. Această naţiune sprijină piraţii atât în secolul XVI cât şi în secolul XVII.

Sunt câteva baze navale



prietenoase cu tine la începutul scenariului dar mai târziu Anglia îşi construieşte porturi mai arătoase, cum ar fi Port Royale din Jamaica.

Francez - Naţionalitatea franceză este clasică pentru piraţi. Deşi această naţiune oferă mai puţin sprijin fiilor săi de peste mări ea le conferă mai multă independenţă şi mai multă libertate de acţiune.

Franţa are câteva mici aşezări în Florida şi în Bahamas la începutul jocului; la mijlocul şi la sfârşitul jocului oraşele din Hispaniola de vest şi din Tortuga constituie baze ideale pentru piraţi.

Olandez - Aceasta este o naţionalitate atrăgătoare şi mai specială. Cu excepţia anilor 1620, olandezii au navigat ca neguţători spre Caraibe, nu ca războinici. Bineînţeles, odată ajunşi în Caraibe mulţi dintre ei îşi măreau câştigurile din activităţi legitime cu preocupări mult mai violente şi mai profitabile. De regulă neguţătorii olandezi au încercat să se alăture de partea bună a Angliei şi Franţei, deşi aceasta nu era întodeauna posibil. La începutul jocului, oraşul Curacao, de pe coasta Americii de sud este un important port olandez. Spre sfârşitul jocului olandezii au posesiuni împrăştiate de-a lungul insulelor arhipeleagului Caraibian; St. Martin şi St. Eustatius, două , oraşe deosebit de bogate se găsesc la graniţa de nord a Antilelor Mici.

Spaniol - Aceasta este cea mai dificilă naţionalitate. Ca spaniol renegat începi într-o poziţie slabă, deşi în anii 1680 poţi juca interesantul rol de "Costa Guarda" - garda de coastă spaniolă din Insulele Caraibe care acţiona adesea ca piraţii.



ALEGEŢI O ABILITATE SPECIALĂ

Această alegere îţi determină abilităţile speciale. Nu contează prea mult la nivelul "aprentice" unde toate sarcinile sunt mai degrabă uşoare; totuşi la nivele mai dificile vei dori să fi experimentat în ceea ce-ţi dă cel mai mult bătaie de cap.

1. Fencing - eşti bine antrenat şi ai reflexe rapide în mânuirea spadei, făcându-ţi adversarii să pară greoi şi neîndemânatici în comparaţie cu tine.

2. Navigation - cunoştinţele tale deosebite despre mare şi navă vor face corabia să călătorească rapid de-a lungul insulelor Caraibe care adesea pun probleme.

3. Gunnery - eşti foarte priceput în mânuirea tunului şi îţi înveţi şi echipajul cu această deprindere. Tunurile corăbiei tale vor lovi mai bine ţinta.

4. Wit and Charm - chipul tău izbitor de frumos şi limba ta pricepută te vor face popular printre orăşeni (şi femei !).

5. Medicine - eşti antrenat în cele mai noi tehnici din arta vindecării. Astfel vei rămâne sănătos mai mult timp şi vei suferi mai puţin din cauza rănilor. Ca rezultat, cariera ta de pirat activ poate fi mai îndelungată.

CODURI

1)MONTALBAN - craniu cu coroană de flori pe cap, sabie lungă dedesubt
2)DELGADO - colonist cu schelet ţinându-se de mână
3)DE SILVA - trei cranii cu oase încrucişate dedesubt
4) FIELDING - pasăre ciudată, braţ cu un cuţit în mână, craniu suprapus pe oase încrucişate
5)VASQUEZ - colonist călcând pe două cranii, inscripţie "ABH AMH"
6)LA MANCHA - schelet cu o suliţă în mâna stângă îndreptată spre o inimă
7)THATCHER - schelet cu braţele coborâte
8)CULLIFORD - craniu văzut din profil, inimă ruptă în două bucăţi, semilună
9)MOODYFORD - craniu suprapus pe oase încrucişate
10)HOLCROFT - craniu cu oase încrucişate dedesubt
11)LE CROZAT - craniu cu săbii încrucişate dedesubt
12) GALOISE - craniu văzut de sus cu un os dedesubt
13)RAYNALE - craniu suprapus pe oase încrucişate deasupra unei clepsidre
14)DE COLIGNY - craniu văzut din profil purtând cercel în ureche cu oase încrucişate dedesubt
15)RUYTERS - craniu cu un os dedesubt, inimă în stânga sa, semn ciudat în dreapta
16)TROMPER - braţ cu sabie lată în mână
17)CARRIERE - craniu înconjurat de oase cu sabie dedesubt
18)VAAN RYHN - craniu cu pălărie pe cap, dedesubt un os încrucişat cu o sabie
19)DE VRANCK - craniu cu oase încrucişate dedesubt, colonist dezbrăcat cu o sabie în mâna dreaptă
20)DE GRAFF - craniu cu inimă deasupra şi două oase în părţi

GF SOFT & SS SOFT

RATING 89%

18/20
17/20
16/20
20/20

INTERVIU CU Mr. SIMCITY



TOT MAI MULTE LUMI VIRTUALE DE CUCERIT

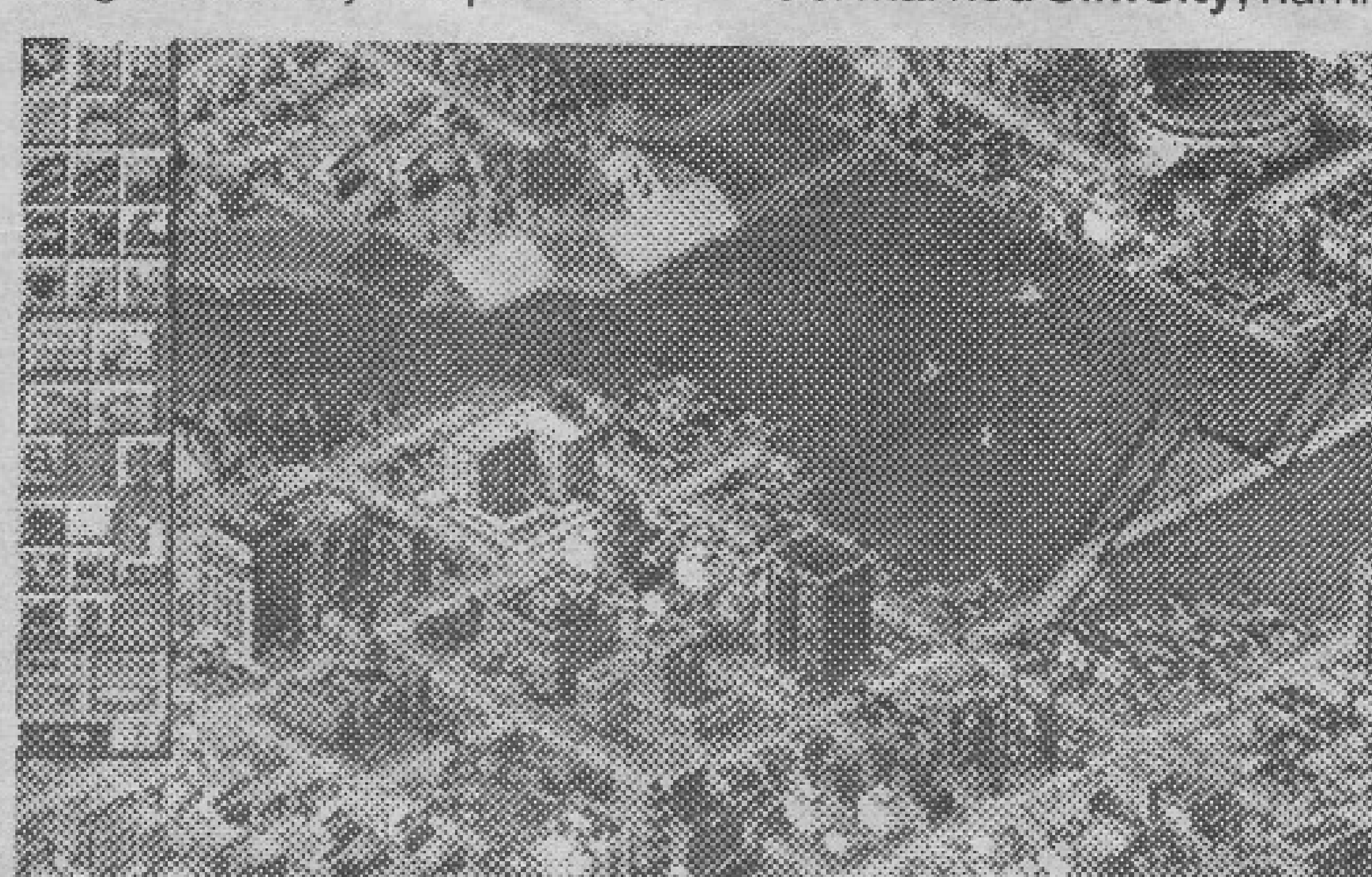
Un seism zguduie întreg pământul. Torente de apă inundă străzile. Focul se întinde de la bloc la bloc. Este un dezastru de proporţii, tipul de calamitate pe care numai fanii jocului **SimCity** ar putea să o iubească.

De când a apărut în 1989, best seller-ul a prezentat milioanelor de SimMayors încercările prin care trece un primar care vrea să conducă un sistem urban complex. Făcând alegeri bune în selectarea zonei şi a bugetului oraşul va prospera. Dar jucătorii se află întodeauna la mică distanţă de necazuri. "Este un sistem haotic aşa cum şi societăţile în care trăim sunt haotice", afirmă Will Wright, creatorul jocului, acum în vârstă de 34 ani. " Nu poţi prevedea ce o să se întâmple"

Neprevăzutul este o temă din însăşi viaţa lui Wright. Deşi **SimCity** a luat naştere în mod natural din pasiunile sale din copilărie, conexiunea devine clară doar privind retrospectiv. De mic copil Wright petrecea ore întregi costruind modele şi jucând "board games". Mai târziu a trecut la roboţi. Prima dată când a cunoscut un computer a fost cu ocazia unor cursuri de programare organizate de colegiul unde învăţa.

"Uram aceste cursuri", spune el. În locul lor a studiat arhitectura, ingineria mecanică şi aviaţia la trei şcoli diferite fără a obţine vreodată o diplomă.

În jurul anului 1980, un prieten l-a sfătuit pe Wright să cumpere unul dintre primele computere Apple. De data asta lucrurile au mers bine. Wright era deja captivat de noua lume a jocurilor pe computer. Îşi aminteşte ziua când a jucat "chiar primul zbor simulat" şi cât a fost de uimit de felul în care jocul era creat: "o mică lume virtuală în interiorul unui computer".



Primul program pe care Wright l-a dezvoltat a fost pentru bătrânul Commodore 64. "Era un joc tare tâmpit", spune el, pentru că "singurul scop era să zbori deasupra unor insule şi să le bombardezi". Ceea ce îl interesa pe el nu era partea cu bombardarea ci decorul jocului.

A început să lucreze la **SimCity** în 1985. Doi ani mai târziu l-a întâlnit pe impresarul Jeff Braun la o petrecere şi s-au hotărât să îşi întemeieze propria companie, Maxis, pentru a dezvolta jocul. **SimCity** a devenit un hit imediat. Mai mult de două milioane de copii au fost vândute numai în America, şi a dat naştere unei întregi familii de SimGames, la realizarea cărora a participat şi Wright: **SimEarth** - planeta vie, **SimAnt** - colonia electronică de furnici şi **SimLife** - terenul de joacă genetic.

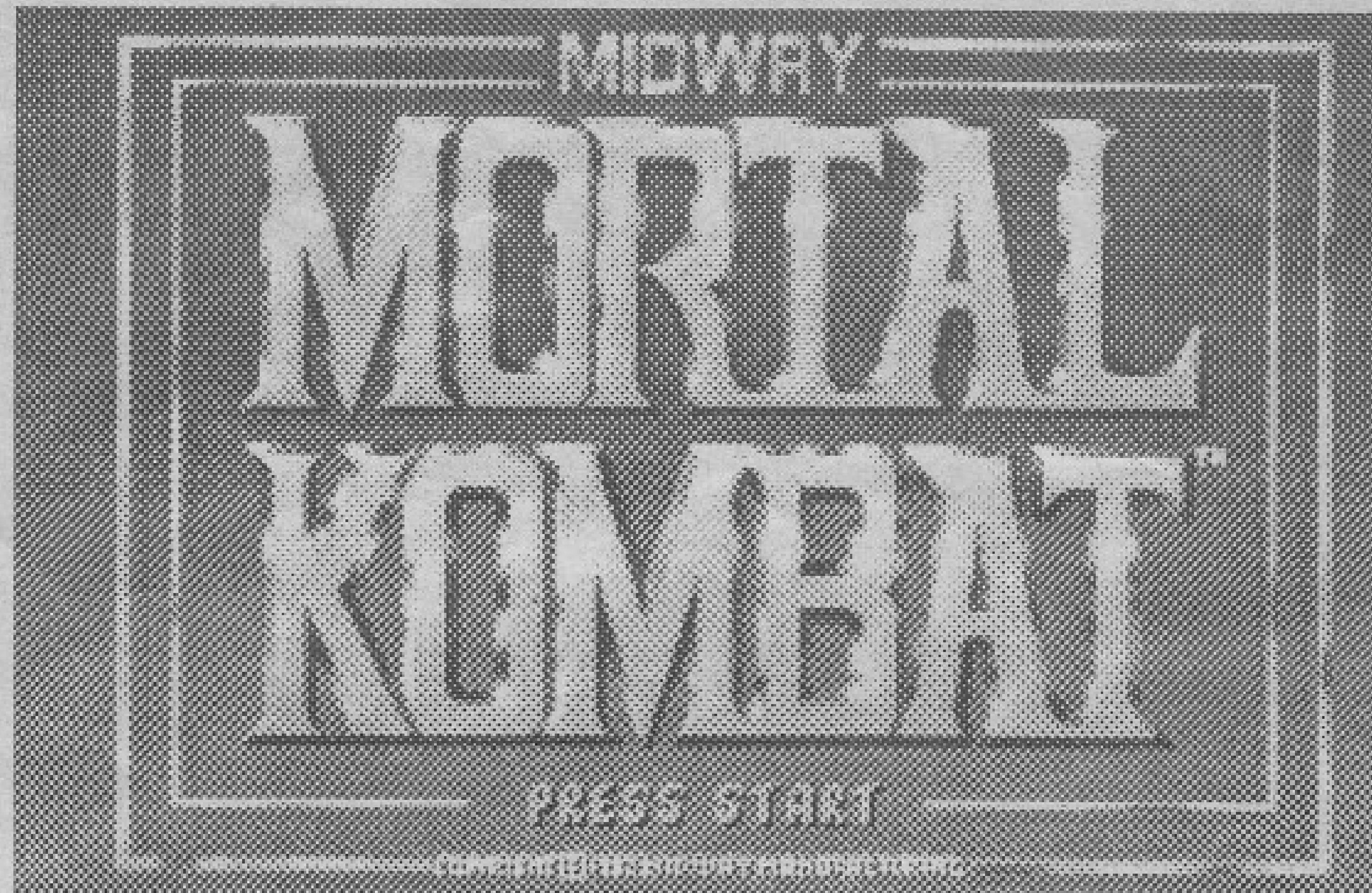
Cel mai nou **SimCity**, numit **SimCity 2000**, scos la sfârşitul anului trecut, dispune de o grafică şi un sunet mai perfecţionat. Braun este acum preşedintele firmei Maxis, care îşi are sediul în Orinda, California; Wright este "game designer" şef. Este o poveste despre un succes apreciat de toată lumea, dar Wright nu are de gând să-şi părăsească mouse-ul. Chiar înainte ca **SimCity 2000** să apară, el lucra la un joc denumit deocamdată **Project X**. "Va avea un puternic grad de simulare", spune Wright, "şi totuşi jocul se concentrează puţin mai mult asupra ideii de a fi tu însuţi un adevărat designer".

Wright a studiat, în ultima vreme, felul în care oamenii se comportă în faţa căsuţelor pentru păpuşi şi a trenuleţelor electrice, pe care el le vede ca pe "medii prin intermediul cărora oamenii îşi pot exercita propriile talente de designer". "Dacă priveşti un trenuleţ electric, vei vedea că unii oameni sunt interesaţi mai mult de tren de stânci şi de dealuri", spune Wright. " Alţii sunt interesaţi de itinerar, în timp ce alţii îşi petrec tot timpul în sătuleţul din centru". Noul proiect va permite jucătorilor să se concentreze asupra diferitelor părţi din procesul de design, depinzând de interesul propriu.

Fanii vor trebui să aştepte cel puţin până anul următor, pentru a juca **Project X**.

Între timp Wright lucrează din greu, trezindu-se în jurul orei 10 şi petrecând câteva ore la unul dintre cele patru computere din casa lui. Apoi se îndreaptă către birou, nu înainte de a-şi lua fiica de opt ani de la şcoală. După timpul petrecut în familie seara, se reîntoarce la computer până la trei sau patru dimineaţa, imaginând noi lumi virtuale de cucerit. Pentru Will Wright, încurcăturile abia au început.

SS SOFT & GF SOFT



Atenţie ! Curtea imperială a nemuritorilor invită toţi războinicii de toate stilurile să participe la turneul *Mortal Kombat*. Competiţia va avea loc pe insula fortificată a lui Shang Tsung, aflată în centrul Mării Pierdute. Marele premiu: PROPRIA TA SUPRAVIEŢUIRE. Cam aşa începe ciclul Mortal Kombat care este unul dintre cele mai reuşite beat`em up-uri relizate vreodată pe PC. Succesul pe care l-a avut la public îl demonstrează şi cele patru versiuni care au fost realizate numai pentru Mortal Kombat I.

SCENARIU

Totul se petrece cu 500 de ani în urmă când Shang Tsung este exilat pe Terra. Cu ajutorul lui Goro, un dragon jumătate uman în vârstă de 2000 de ani, rămas neînfrânt în ultimi 500 de ani, vrea să dezechilbreze ordinea şi să condamne astfel planeta la o existenţă haotică. Preluând controlul Turneului Shao Lin el încearca să încline balanţa ordinii spre haos. Doar şapte războinici reuşesc să supravieţuiască luptelor şi planul lui Shang Tsung sfârşeşte într-un mod violent. Astfel există şapte variante de sfârşit pentru Mortal Kombat I, una pentru fiecare luptător:

CAGE - După ce îl înfrânge pe Shang Tsung, Jhonny îşi realizează apriga sa dorinţă de îmbogăţire. Plin de bani, se întoarce la Hollywood şi cumpără Mortal Kombat împreună cu numeroasele sale versiuni.

KANO - Kano şi organizaţia sa Black Dragon preia conducerea turneului care devine, asfel, şi mai haotic decât atunci când era stăpânit de Shang Tsung



RAIDEN - Raiden spunea mereu că dispreţuieşte forţa brută a lui Goro şi vrăjitoria de doi bani a lui Shang Tsung. El se plictiseşte de competiţia asta mortală şi invită alţi "Gods" la turneu, provocând, astfel, distrugerea lumii. Gasp!

LIU KANG - După ce îl înfrânge pe Goro şi Shang Tsung, el îşi îndeplineşte ceea ce îşi propusese; să restitue Mortal Kombat Tournament proprietarilor săi legitimi: Templul Shao Lin. Acesta este singurul sfârşit corect din punct de vedere moral.

SCORPION - Omorându-l pe Sub-Zero, Scorpion se razbună pentru moartea sa cauzată de acesta cu mult timp în urmă. După ce a fost omorât a fost readus la viaţă pentru a-şi putea răzbuna moartea. Din nefericire, Scorpion, chiar dacă se plimbă prin lumea celor Vii, nu-şi mai poate vedea niciodată familia.

SUB -ZERO - După ce îl omoară pe Shang Tsung dispare în negura din care a venit. Adevăratul său motiv pentru care a participat la turneu a fost să-l asasineze pe Shang Tsung, fiind plătit de unul dintre cei mai puternici dusmani ai acestuia. Cu această recompensă Sub-Zero se poate, în sfârşit, retrage din periculoasa sa meserie.

SONYA - Shang Tsung îi promite libertatea dacă câştigă turneul. Motivul pentru care Sonya participă la turneu este arestarea lui Kano şi capturarea organizaţiei sale criminale Black Dragon de către Forţele Speciale în care este membră.

Pentru mai multe detalii şi chiar imagini termină jocul.

DIFERENŢE

În continuare vom prezenta unele diferenţe apărute între cele patru versiuni pentru ca astfel, citind articolul, să vă daţi seama de ce versiune a lui Mortal Kombat I dispuneţi:

Diferenţe apărute între versiunele 1 si 2/3/4

a) Shang Tsung explodează când îl ucizi

b) Goro nu poate fi surprins cu mai multe uppercut-uri la rând

Diferenţe apărute între versiunile 2 si 3/4

a) Pumni sus/jos daţi în continuu nu îl vor mai opri pe Goro

b) Raiden nu poate fi omorât (fatality) decât de Sonya

c) Reptile nu apare în versiunea 2 spre deosebire de 3/4

LOVITURI DE BAZĂ

Uppercut: Jos + Pumn sus/jos.

Pumn sus este mai eficace pentru cei mai mulţi dintre luptători.

Dacă îl foloseşti pe Cage sau Liu Kang, nimeni nu poate sări spre tine din nici o parte dacă şti să foloseşti Uppercut-ul. E mai puţin uşor pentru Sonya sau Raiden să facă asta şi nu poate fi folosită de loc în cazul lui Sub-Zero, Scorpion şi Kano.

O cale mai puţin riscantă de a folosi Uppercut-ul este să stai ghemuit în blocaj iar în momentul în care adversarul îţi (care sare spre tine) loveşte corpul aflat în blocaj, să aplici Uppercut-ul imediat. Dacă faci asta repede şi dacă adversarul tău nu te loveşte în ultimul moment, Uppercut-ul îl va izbi înainte să aterizeze complet (Cage este perfect pentru

RATING 93%

19/20
18/20
19/20
18/20

treaba asta).

Uppercut-ul mai poate fi folosit şi pentru a-ţi lovi adversarii care vin spre tine cu



intenţia de a-ţi da un Pumn jos, sau pentru a-ţi lovi adversarii care tocmai au folosit o lovitură specială aproape de tine şi tu ai blocat-o (în special împotriva teleportării lui Scorpion, dacă eşti rapid).



Specialty: "capul în figură al lui Kano", "cotul" lui Cage, etc. Înainte + Pumn sus când eşti aproape de adversar. Din păcate nu sunt prea eficace.

HighPunch: Când nu faci nici o Specialty şi eşti cu picioarele pe pamânt în apropierea adversarului, apasă Pumn sus de mai multe ori la rând. Lovitura este extrem de rapidă şi foarte eficace. Nu poţi lovi un corp ghemuit (aflat sau nu în blocaj), nici să-l arunci pe spate, dar în schimb îl poţi lovi în aer dacă sare spre tine, după care ai posibilitatea să-i aplici orice lovitură specială pe care o doreşti.

LowPunch: Când te afli lângă adversar apasă Pumn jos de mai multe ori la rând. Nu îi iei prea multă energie, dar lovitura este la fel de rapidă ca HighPunch şi în plus poţi lovi corpuri ghemuite şi chiar aflate în blocaj (în afară de Sonya). Dacă adversarul nu se retrage (Jos + Înapoi sau Înapoi), îl vei arunca pe spate. Fiecare lovitură este importantă dacă îşi atinge ţinta; energia scade, foarte puţin, chiar şi atunci când loveşti în blocaj.

JumpPunch: Apasă Pumn sus/jos când sari spre adversar. Nu poţi lovi un adversar care s-a ghemuit dar poţi evita un Uppercut dacă acesta nu este aplicat corect. Dacă apeşi mai devreme în timpul săriturii ai prioritate în faţa loviturii adversarului şi asta este încă o dovadă a eficacitaţii sale.

JumpKick: Apasă Picior sus/



jos când sari spre adversar. Dacă acesta stă cu picioarele pe pamânt, apasă destul de târziu, dar nici chiar în ultimul moment; în acest fel eviţi să primeşti un Uppercut înainte de lovitură, şi piciorul tău îşi va atinge ţinta chiar dacă adversarul este ghemuit. Desigur, dacă foloseşti JumpKick repede vei evita eventualele atacuri prin saritură ale adversarului tău indiferent de cât de devreme apasă acesta pe taste.

Sweep: Înapoi + Picior jos. Cu



cât eşti mai departe de adversar când începi lovitura, cu atât este mai bine, fiind dificil pentru adversar să replice în cazul care lovitura ta este blocată. Dar el va fi întodeauna capabil să replice, în afara de cazul în care joci cu Sonya.

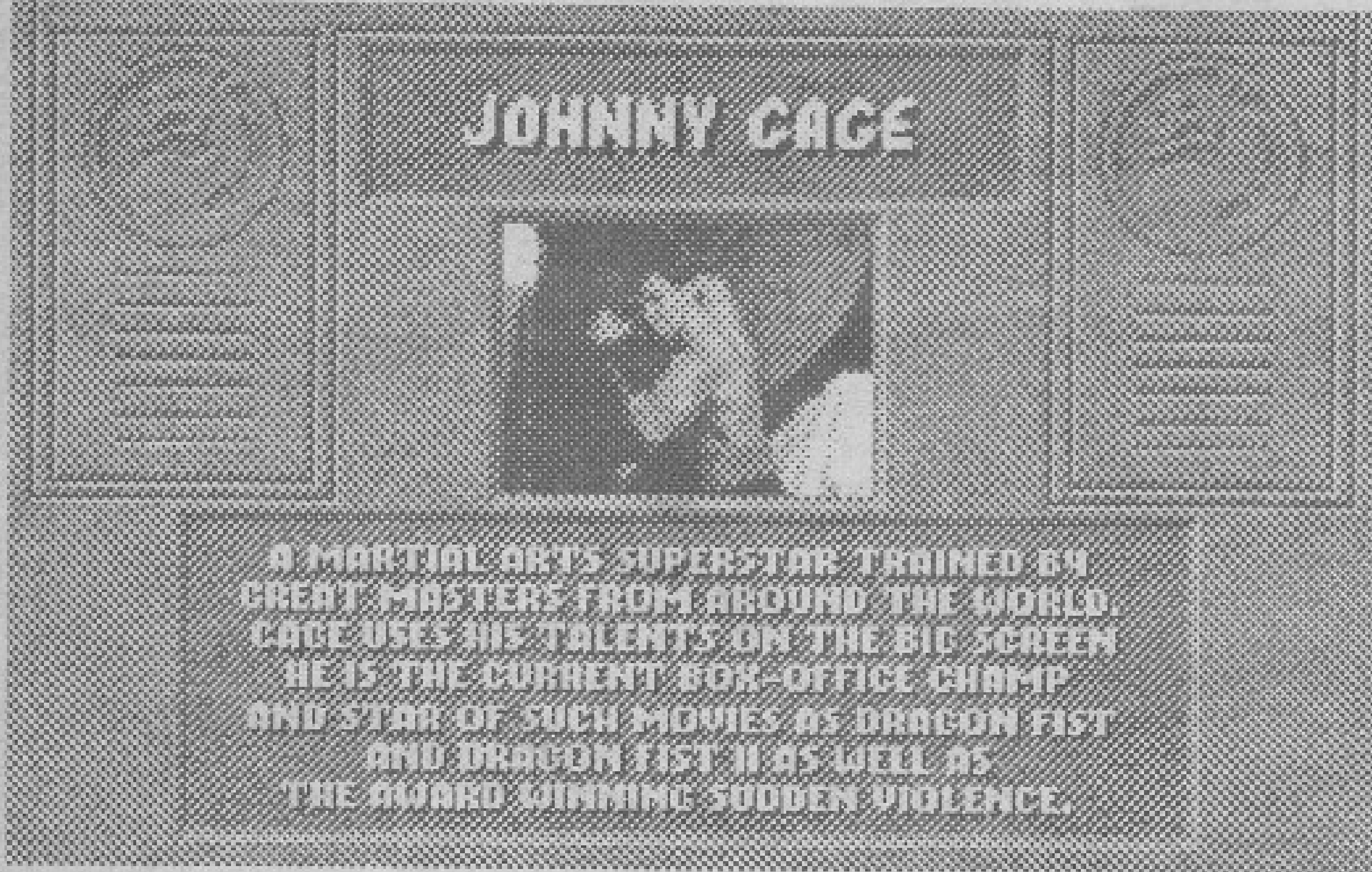
Wimpy Kick: Jos + Picior sus/jos. Această lovitură este singura care va lovi consistent un adversar care stă lângă tine şi îţi dă în continuu pumni jos (LowPunch). Poate fi folosit şi un Uppercut dar este mai recomandabilă această lovitură în cazul în care adversarul dă pumnii extrem de rapid. Wimpy Kick poate fi folosită şi pentru lovirea adversarului aflat în aer, dacă acesta a folosit prea devreme JumpKick sau dacă aplică un JumpPunch. (Sau dacă este Liu-Kang, care nu poate lovi un adversar care este ghemuit fără blocaj prin JumpKick ori JumpPunch)

Knee: Apropie-te de adversar şi apasă Înainte + Picior jos sau doar Picior jos.

Este foarte folositoare împotriva acelor adversari care stau doar ghemuiţi fără blocaj; lovitura îi trimite la pamânt şi îţi permite să îi "preiei" în lovituri de pumni (LowPunch).

RoundHouse: Înapoi + Picior sus. Nu e prea eficace, dar poate fi folosită împotriva calculatorului când Uppercut-ul a fost prea des folosit.

Kick: Picior sus/jos când nu faci un Sweep, Wimpy Kick, Knee, sau RoundHouse. Poate fi folosită ca o replică pentru Sweep, sau poate fi folosită pentru a lovi adversari aflaţi în aer, dacă te plasezi perfect.

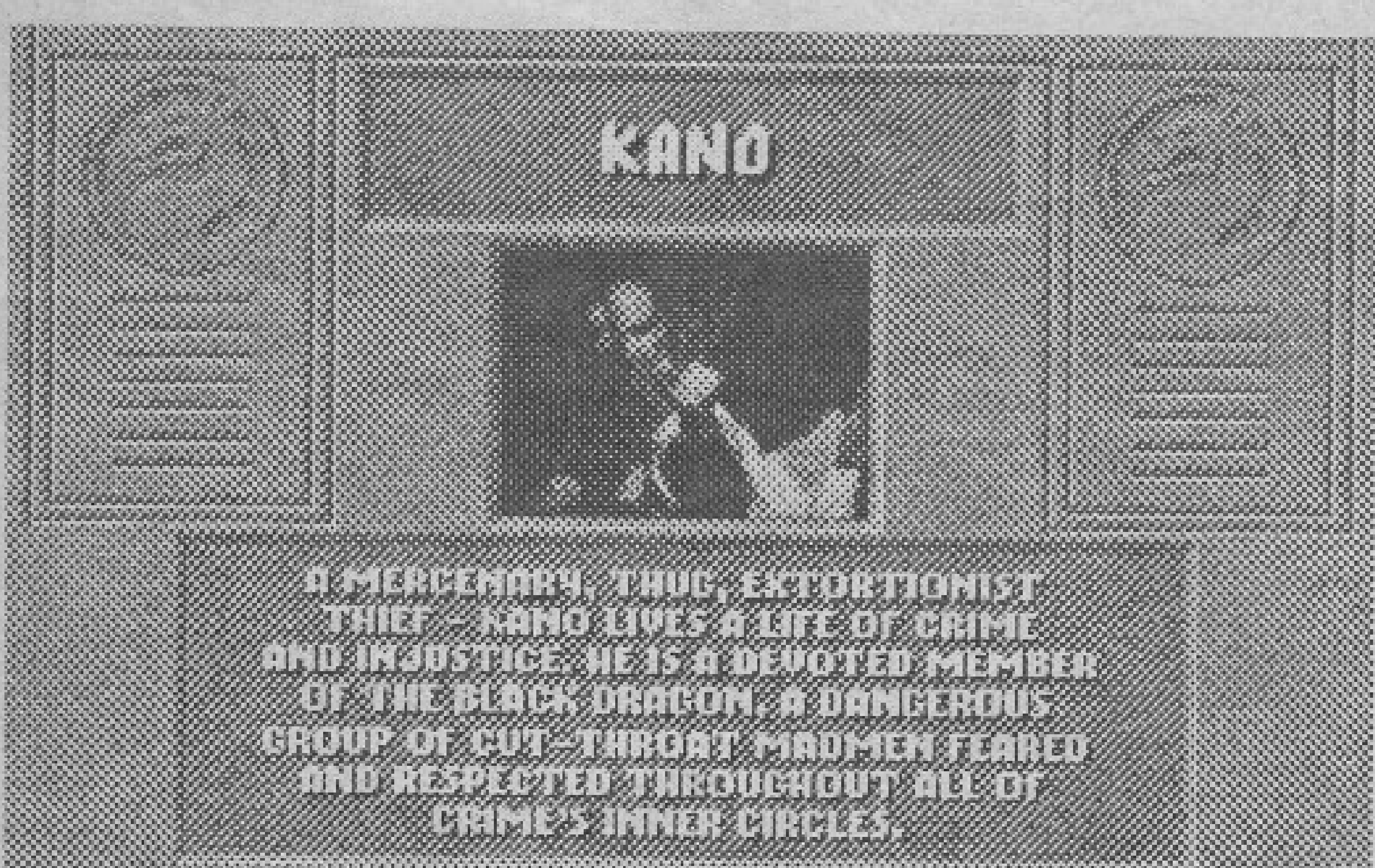


Throw: Apropie-te de adversar şi apasă Pumn jos. Dacă eşti destul de aproape, singurul motiv pentru care nu-l arunci pe spate este că a folosit blocajul corect (Înapoi sau Jos + Înapoi).

LOVITURI SPECIALE INVIDUALE

Combinaţiile speciale pentru Mortal Kombat 1.1 sunt mai uşor de făcut decât combinaţiile din versiunile celelalte dar pe toate trebuie să le faci rapid pentru a-ţi reuşi.

În timp ce citeşti combinaţiile poţi înlocui "+" cu "şi", iar "-" cu "apoi". De exemplu "2xÎnainte - Pumn Sus" ar trebui citit ca "apasă Înainte de două ori apoi după ce ai luat mâna de pe Înainte apasă imediat Pumn sus". Alt exemplu, "Pumn jos + Blocaj" ar trebui citit ca "apasă Pumn jos şi Blocaj în acelaşi timp".



CAGE

VICTORY POSE: Mâinile încrucişate în faţa lui, îşi pune ochelarii de soare

FATALITY SCENE: Zboară capul adversarului de pe umeri cu un uppercut puternic

GREEN BOLT: Înapoi - Înainte - Pumn jos

SLIDE KICK: Înapoi - Înainte - Picior jos

NUT CRUNCH: Blocaj + Pumn jos

BALL BRAKER: Pumn jos + Picior jos + Blocaj + Jos

FATALITY: 3xÎnainte - Pumn sus

(trebuie să fi apropiat de adversar)

KANO

VICTORY POSE: Mâini pe şolduri după un strigăt animalic

FATALITY SCENE: Scoate inima adversarului şi o ridică în sus

ENERGY AXE: Blocaj + (Înapoi - Înainte)

BODY BALL: Înainte - Jos - Înapoi - Sus

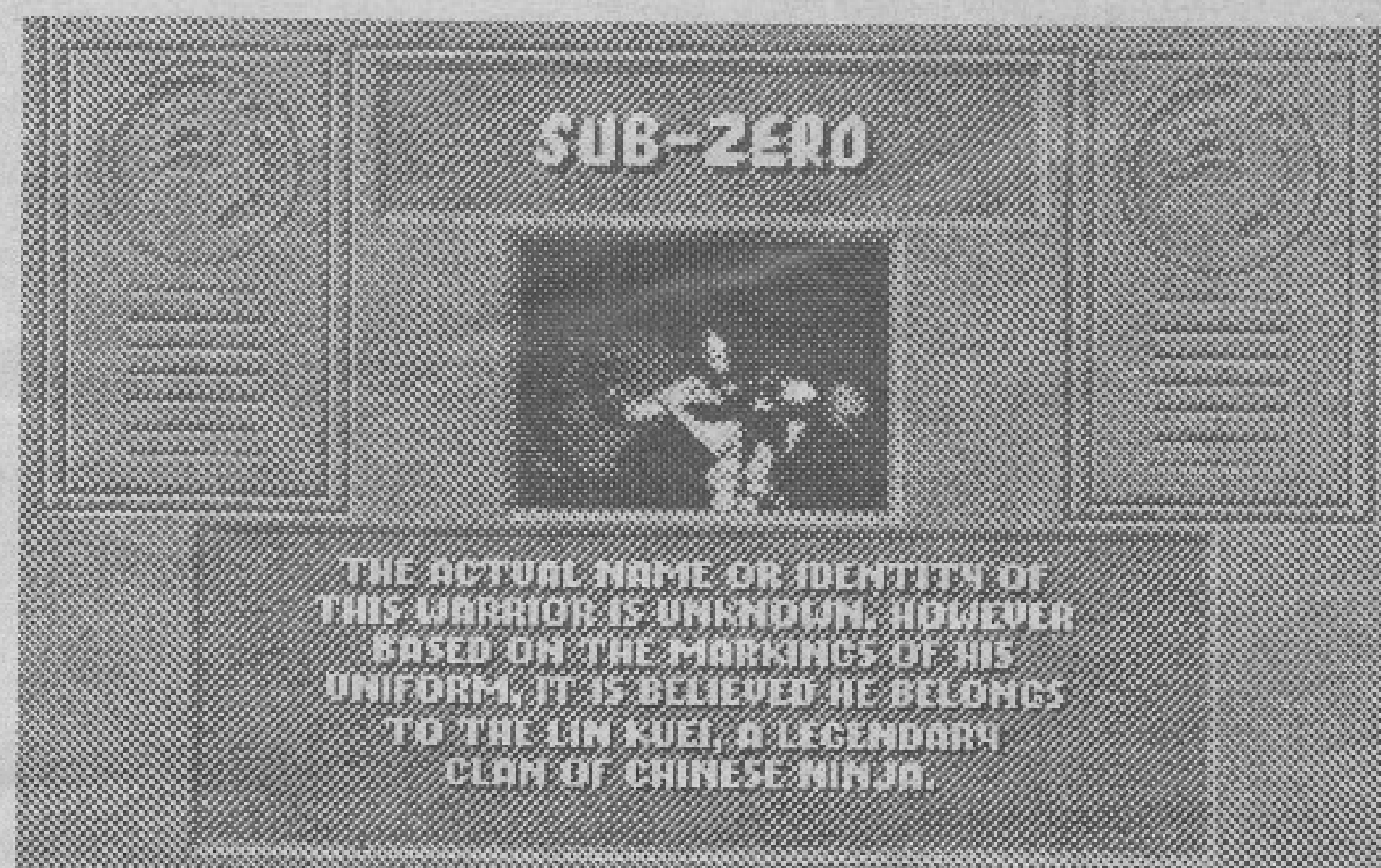
(dacă faci asta în timp ce ţii apăsat Blocajul te vei învârti fără să te mişti)

HEAD: Picior jos + Pumn jos + Blocaj

(trebuie să fi apropiat de adversar)

FATALITY: Înapoi - Jos - Înainte - Pumn jos

(trebuie să fi apropiat de adversar)



SUB ZERO

VICTORY POSE: O mâna ridicată în semn de triumf

FATALITY SCENE: Smuceşte capul şi coloana vertebrală din trupul adversarului

ICE BALL: Înapoi - Jos - Înainte - Pumn jos

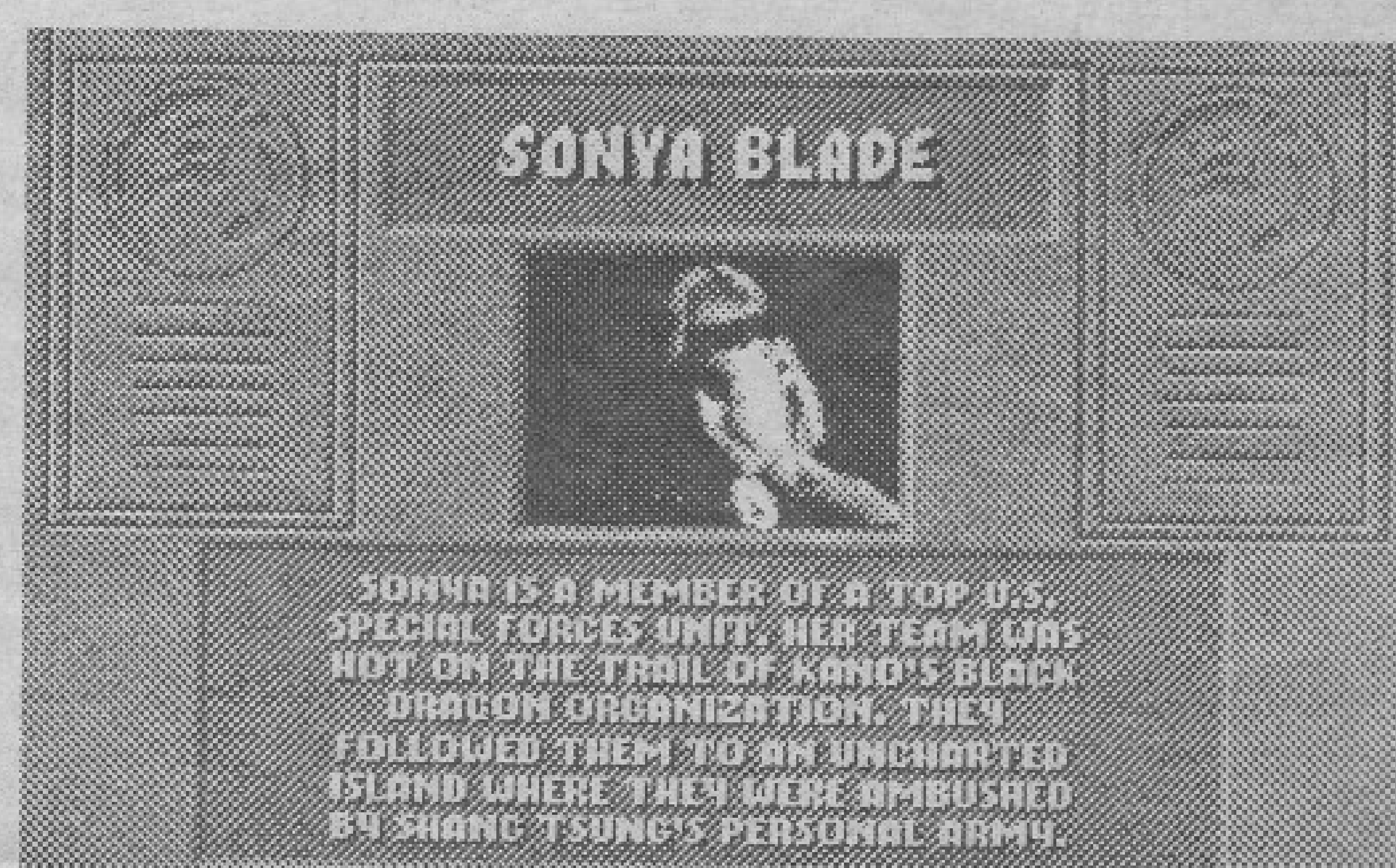
SLIDE: Pumn jos + Picior jos + Blocaj + Înapoisau Înapoi+(trei taste apăsate)

FATALITY: Înainte - Jos - Înainte - Pumn sus

(trebuie să fi apropiat de adversar)

SONYA

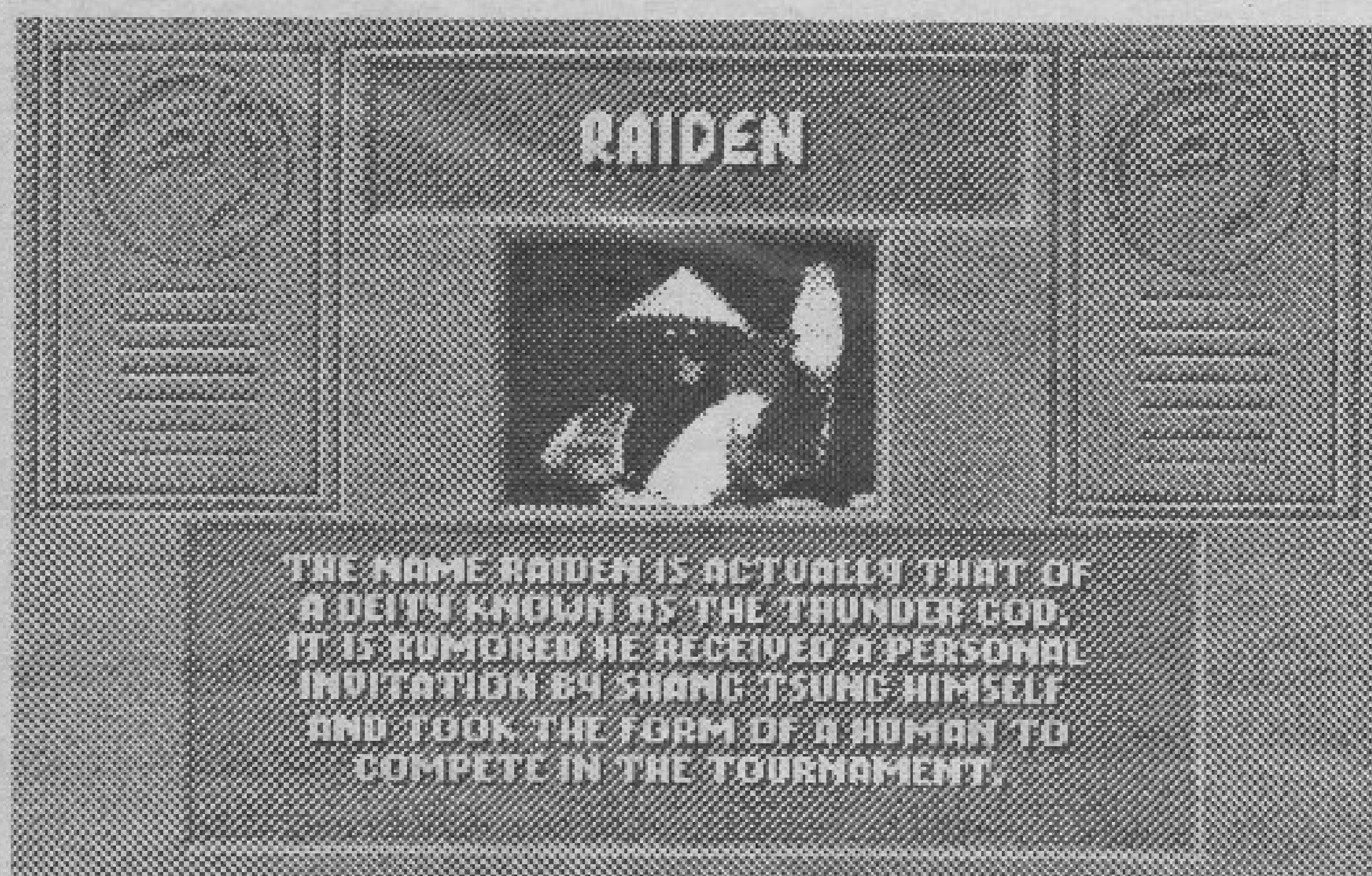
VICTORY POSE: O figură de gimnastică



FATALITY SCENE: Suflă mingii de foc de pe buze care îl pârjolesc pe adversar
SONIC RINGS: Pumn jos - Înapoi + Pumn jos sau repeta Înapoi + Picior jos
FLYING PUNCH: Înainte - Înapoi - Pumn sus
LEG THROW: Ţine apăsate trei taste. Nu poate fi blocată dacă te afli cât mai departe de adversar
FATALITY: 2xÎnapoi - 2xÎnainte - Blocaj
(trebuie să fi apropiat de adversar)

RAIDEN

VICTORY POSE: Absoarbe trăznete cu mâinile ridicate în sus
FATALITY SCENE: Electrocutează capul adversarului



spargându-l în mai multe bucăţi
LIGHTING BOLT: Înapoi - Jos - Înainte - Pumn jos
BODY LAUNCH: 2xÎnapoi - Înainte
TELEPORT: Jos - Sus
FATALITY: 2xÎnainte - 3xÎnapoi - Pumn sus
(trebuie să fi apropiat de adversar)

LIU KANG

VICTORY POSE: Mâini împreunate în adîncă contemplaţie
FATALITY SCENE: Supersalt, dublă lovitură de picior, uppercut puternic
RED BOLT: 2xÎnainte - Pumn Sus

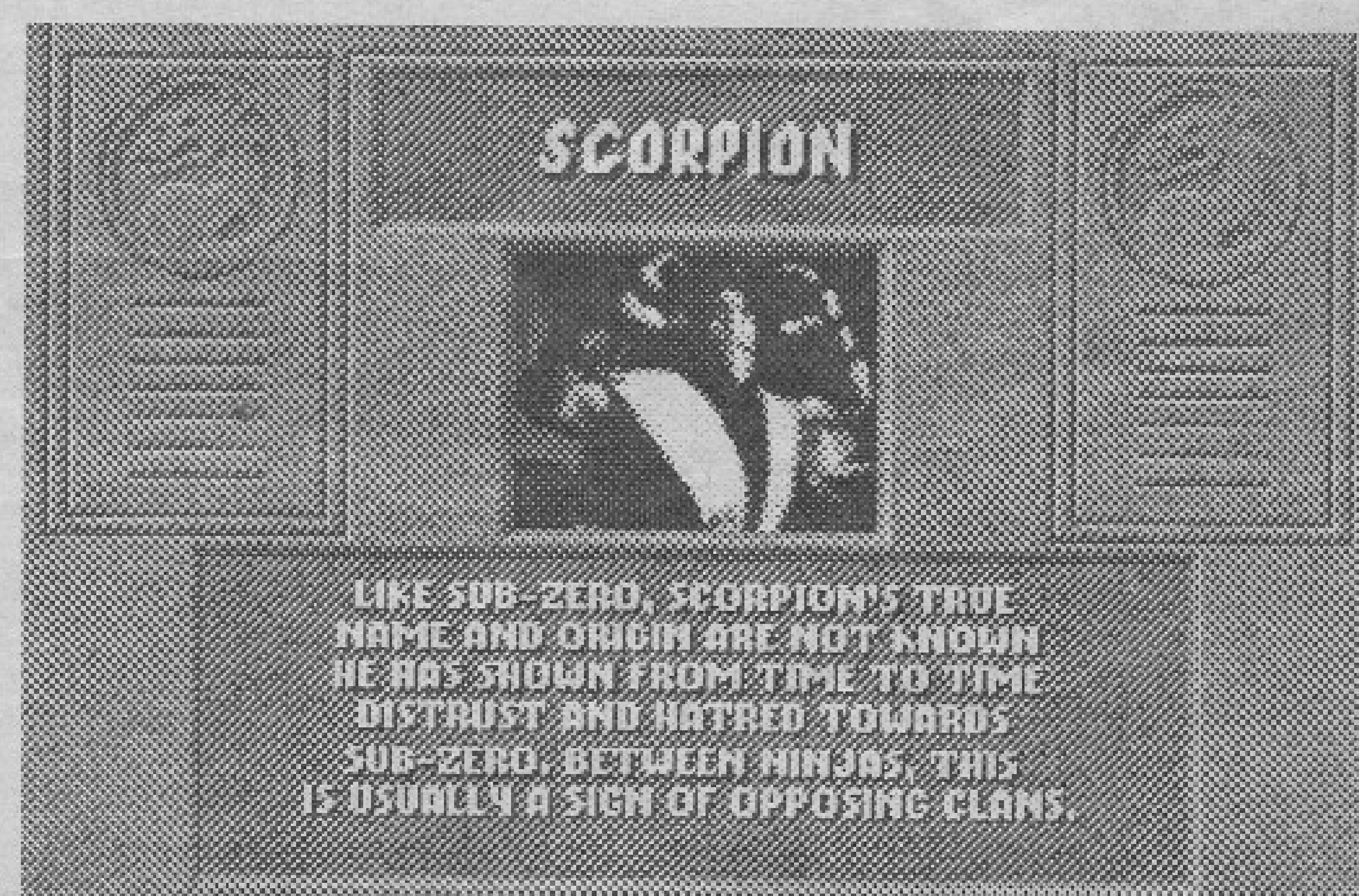




FLYING KICK: 2xÎnainte - Picior Sus
FATALITY: Înainte - Jos - Înapoi - Sus
(trebuie să fi apropiat de adversar)

SCORPION

VICTORY POSE: O mână ridicată în semn de triumf
FATALITY SCENE: Arde adversarul cu suflu de foc după ce îşi scoate masca de pe craniu
HARPOON: 2xÎnapoi - Pumn jos
TELEPORT: Înainte - Jos - Înapoi - Pumn sus
FATALITY: Blocaj + (2xSus) sau Sus - Sus în timp ce sari (distanţa dintre tine şi adversar trebuie să fie cam cât



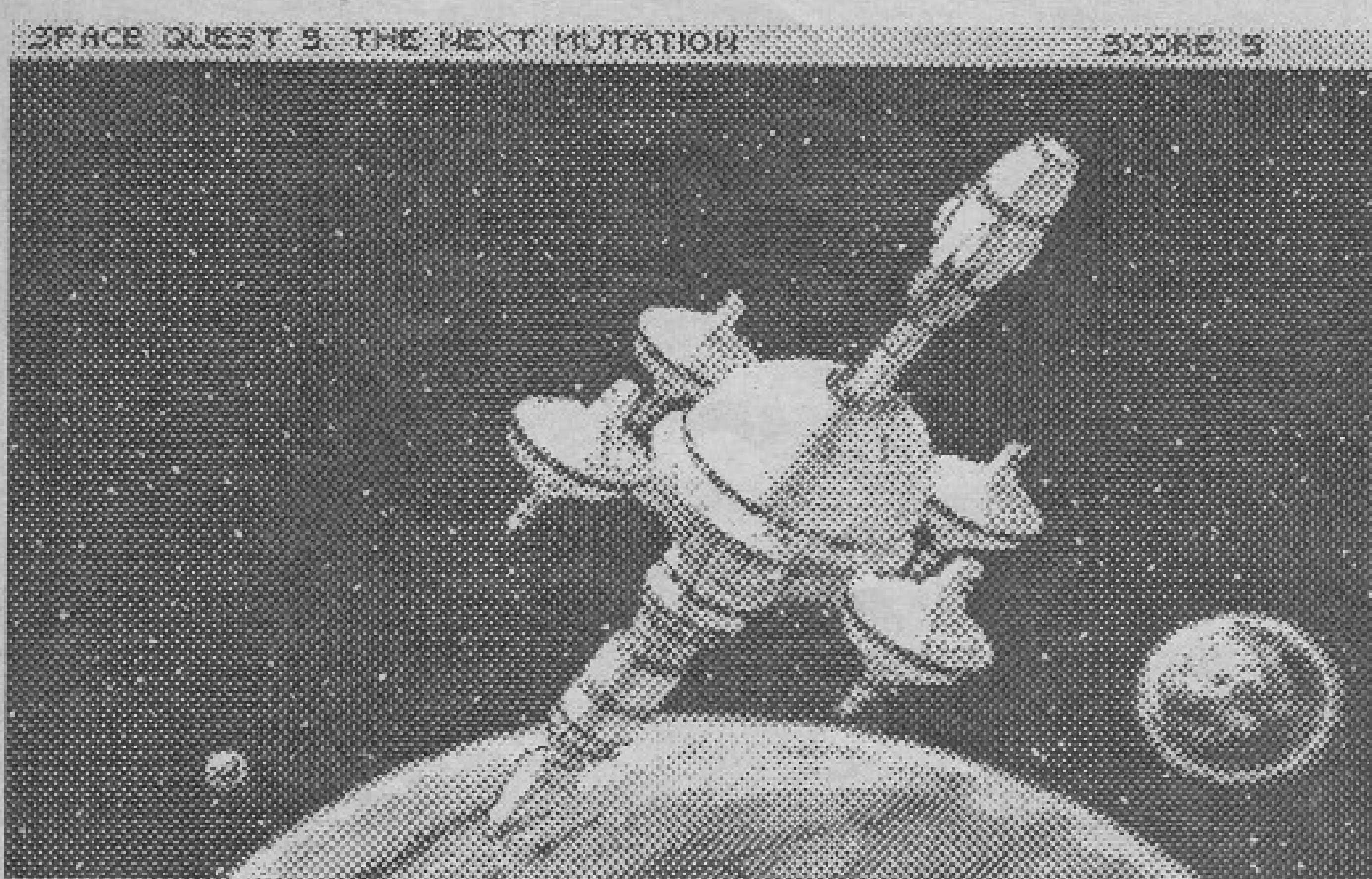
doua sprite-uri)

! În **HOBBYTE`S** nr. 3, pentru cei care vor să termine **MORTAL KOMBAT 1** pe orice nivel de dificultate voi prezenta tehnica de luptă care trebuie aplicată pentru a-l înfrânge pe fiecare luptător în parte, inclusiv pe Shang Tsung şi pe acolitul său Goro!!! În plus un articol întreg despre
MORTAL KOMBAT 2!!!

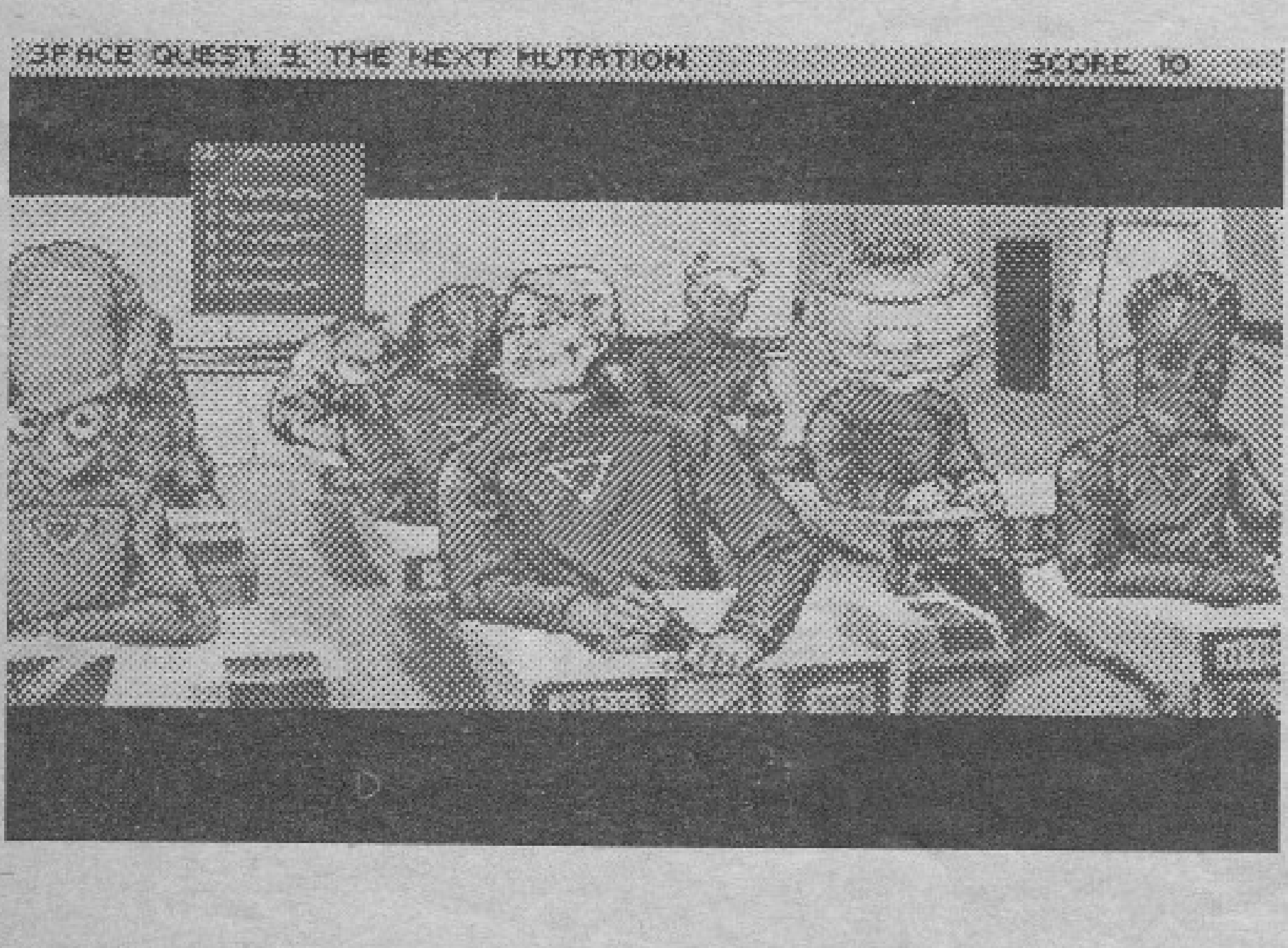
GF SOFT

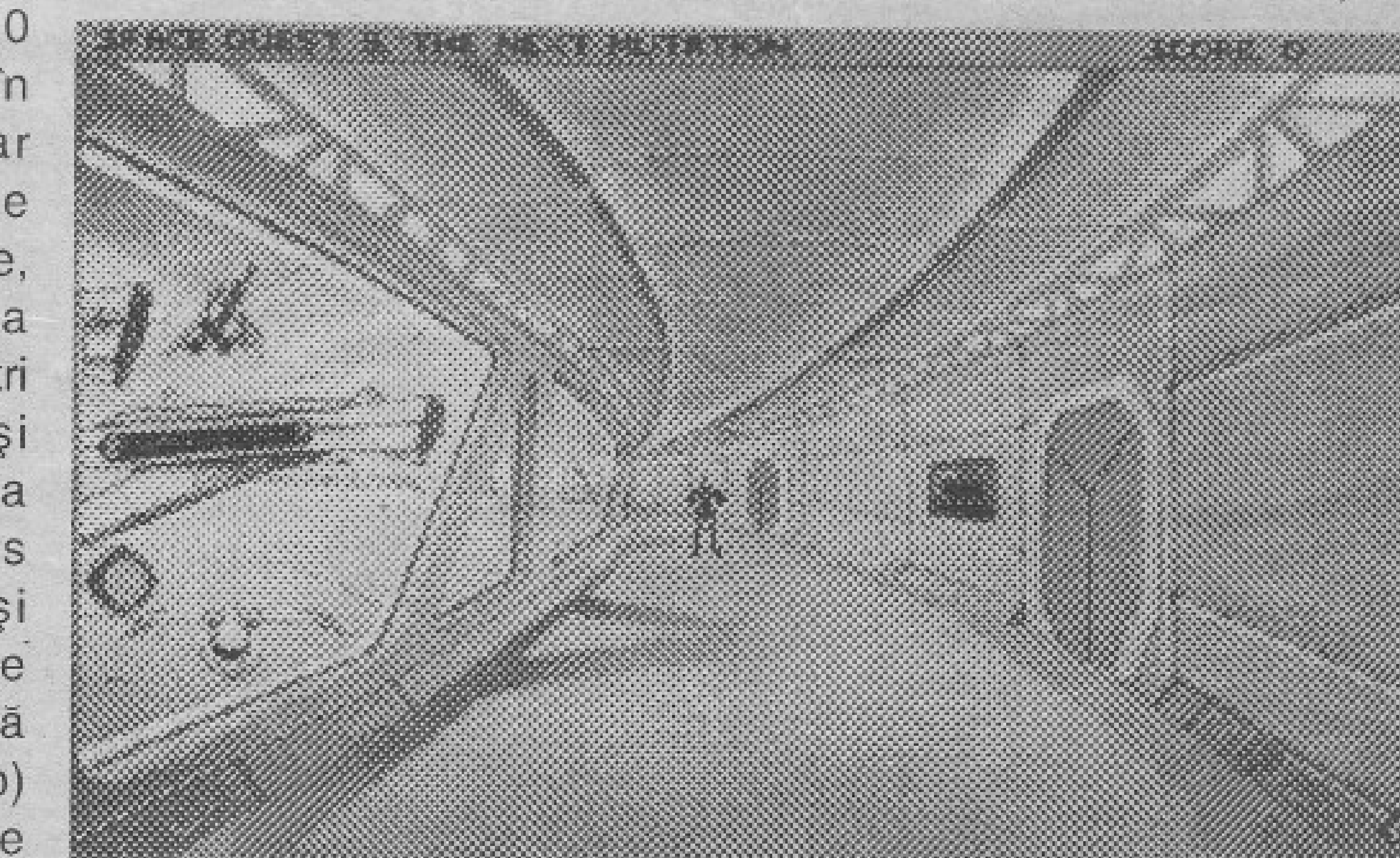


Iată că firma Sierra nu se dezminte: Un nou joc din seria Space Quest, cu nimic mai prejos decât celelalte ! Rulează



chiar şi pe EGA (16 culori), dar nu merită jucat decât pe VGA(256 culori) cu Sound Blaster (dacă ai...). De la început, se pare că ai... evoluat. Te vezi (în locul obşnuitului "janitor", idee care se pare că îi obsedează şi în acest joc pe cei de la Sierra...) ca un căpitan de navă cosmică... dar era numai o misiune de simulare la Academia Spaţială StarCon. După ce instructorul te mustră puţin şi te dă afară, începe extraordinarul tău quest... La început, ca orice elev conştiincios, te duci în sala de clasă, unde întârzii şi afli că trebuia să dai un test de aptitudini. Răspunzi la cele 10 întrebări (răspunsurile sunt, în ordine, CEEBAAEDAA), iar profesorul, ca să te pedepsească pentru întârziere, te trimite să cureţi podeaua Academiei (iar începe...). Intri în debara, iei conurile şi aspiratorul, şi te duci pe puntea centrală. Pui conurile pe jos (deviază circulaţia...) şi porneşti aspiratorul. După ce cureţi TOATĂ zona galbenă acoperită cu praf (contra timp) vine profesorul, însoţit de "domnişoara ambasador" Beatrice Wankmeister, care îţi aminteşte de cineva pe care l-ai întâlnit în lunga ta carieră de gunoier (SQ4). Evenimentele sunt în favoarea ta, şi te trezeşti căpitan de navă. Dar nu orice fel de navă, ci una care colectează gunoaiele prin spaţiu (din nou...), cu care vei avea câteva aventuri cu adevărat fantastice. După ce te familiarizezi cu echipajul, compus la început din doar 3 persoane, te plimbi prin navă şi iei toate obiectele pe care le poţi lua: câteva scule din trusa lui Cliffy, masca şi rezervorul de oxigen din "EVA Pod Bay" şi... cam atât. După ce chemi StarCon şi primeşti ordine,





pleci spre prima planetă. Călătoria interplanetară decurge cam aşa: îi specifici lui Droole coordonatele, selectezi "Lite Speed", iar când ţi se comunică apropierea de destinaţie, selectezi "Regular Speed".Pentru a te plasa pe orbită trebuie să alegi "Standard Orbit". Coordonatele planetelor sunt:

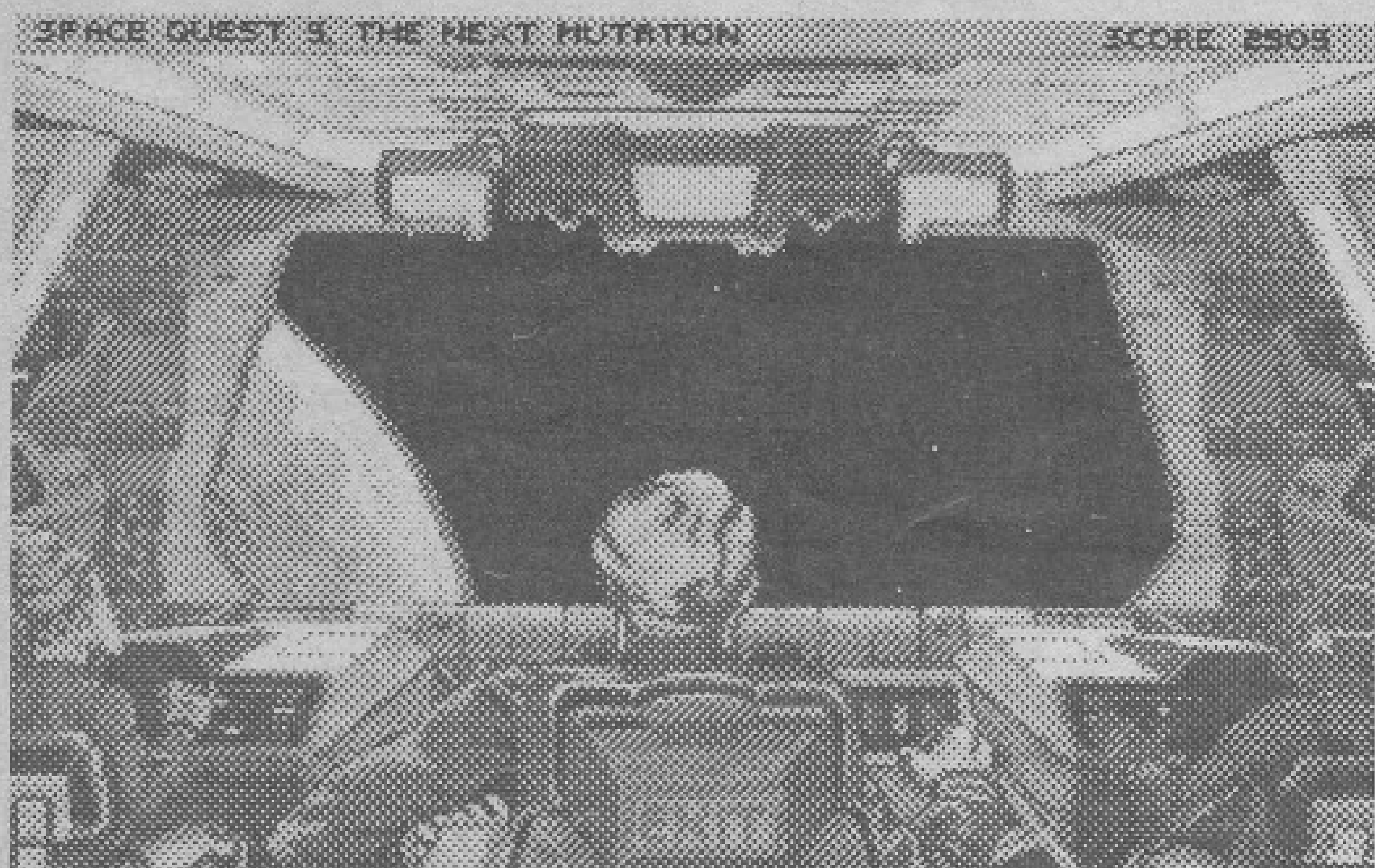
71552 -	Gangularis
92767 -	Peeyu
20011 -	Urazgubi
69869 -	Space Bar

(adică barul, nu tasta space...)

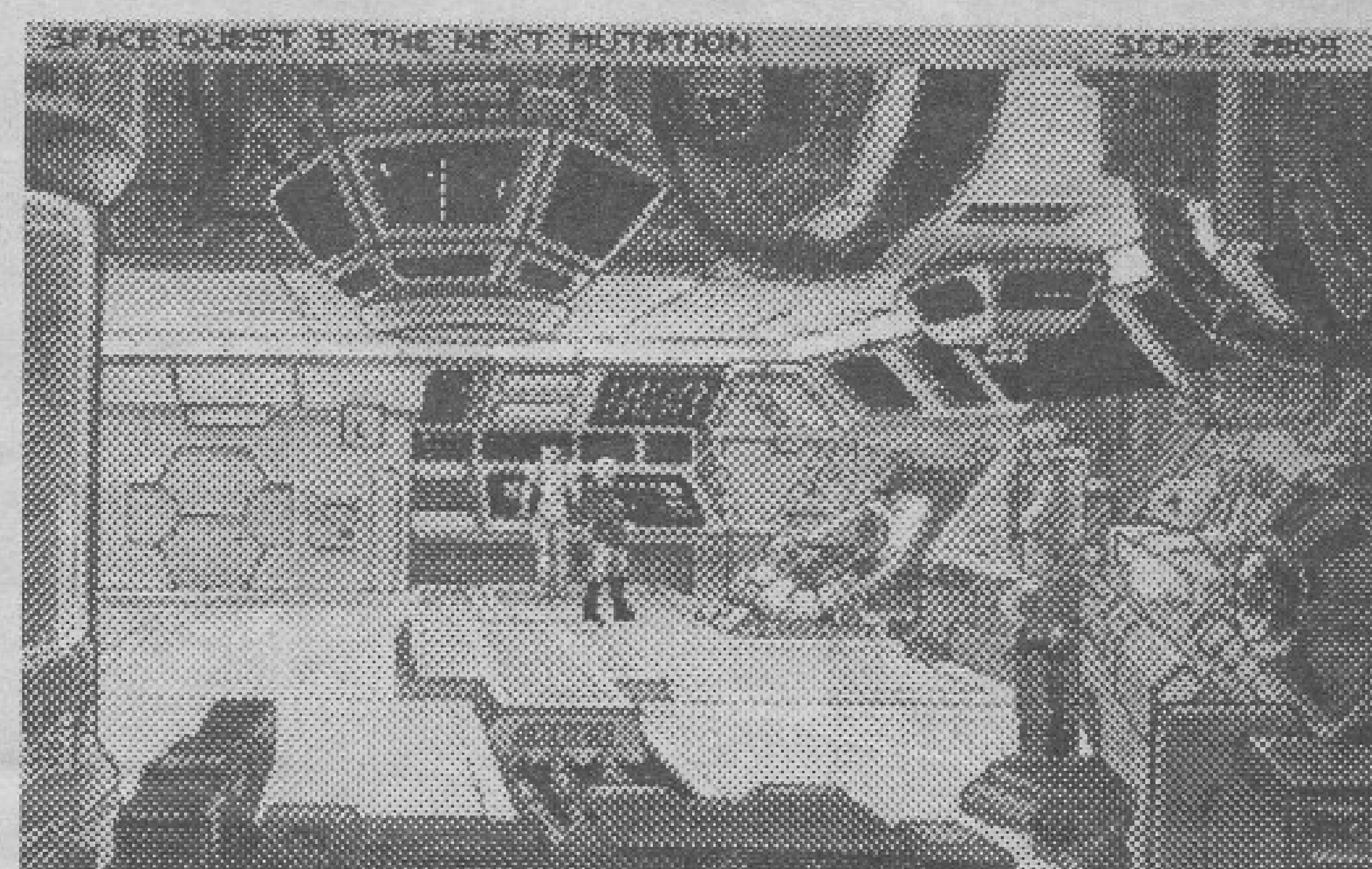
90210 -	Klorox II
53284 -	Thrakus
41666 -	Genetix
81100 -	Gingivitis

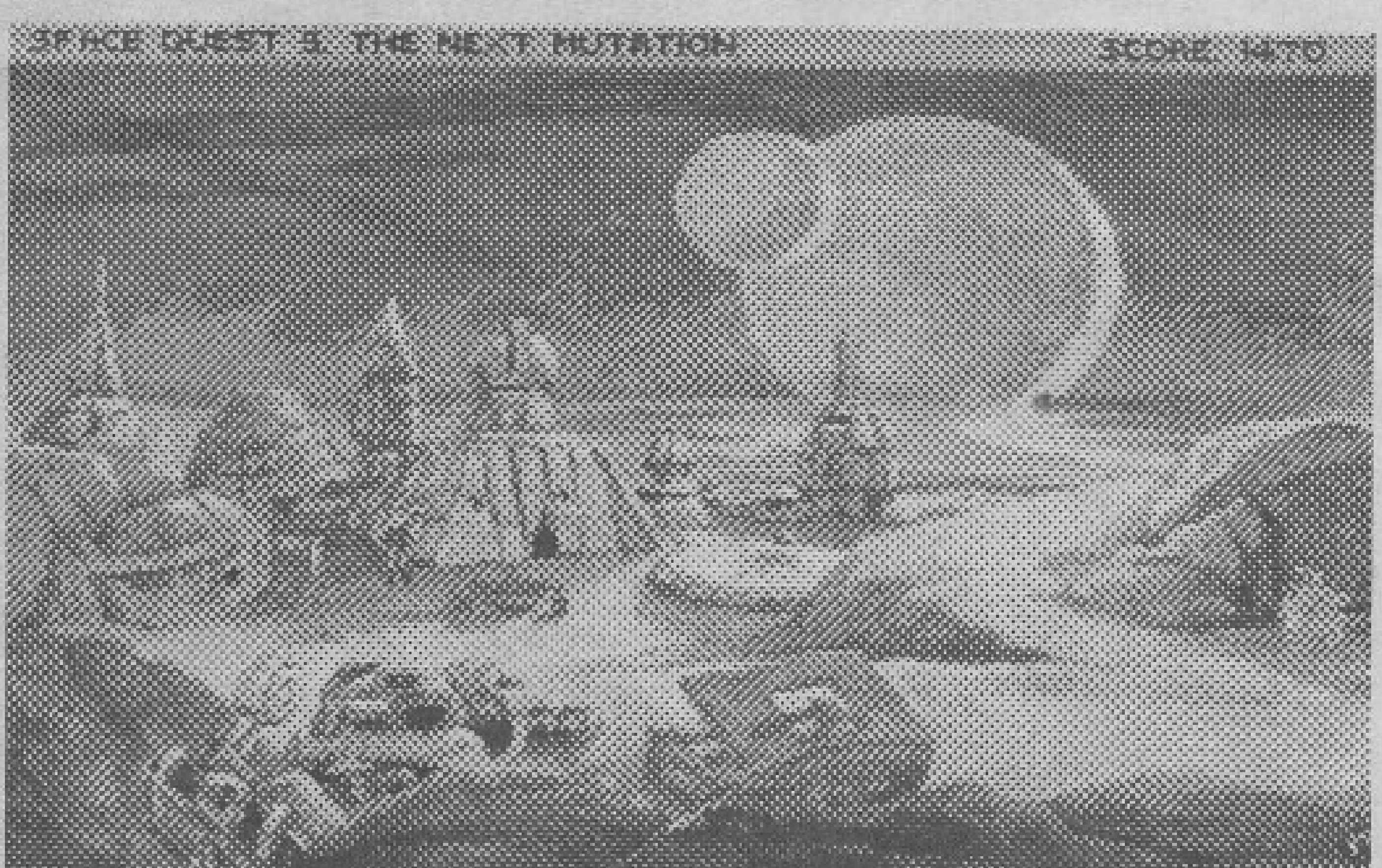
Pe harta galaxiei din pachetul original erau trecute încă câteva coduri, dar acestea sunt singurele care îţi trebuie. Deci...

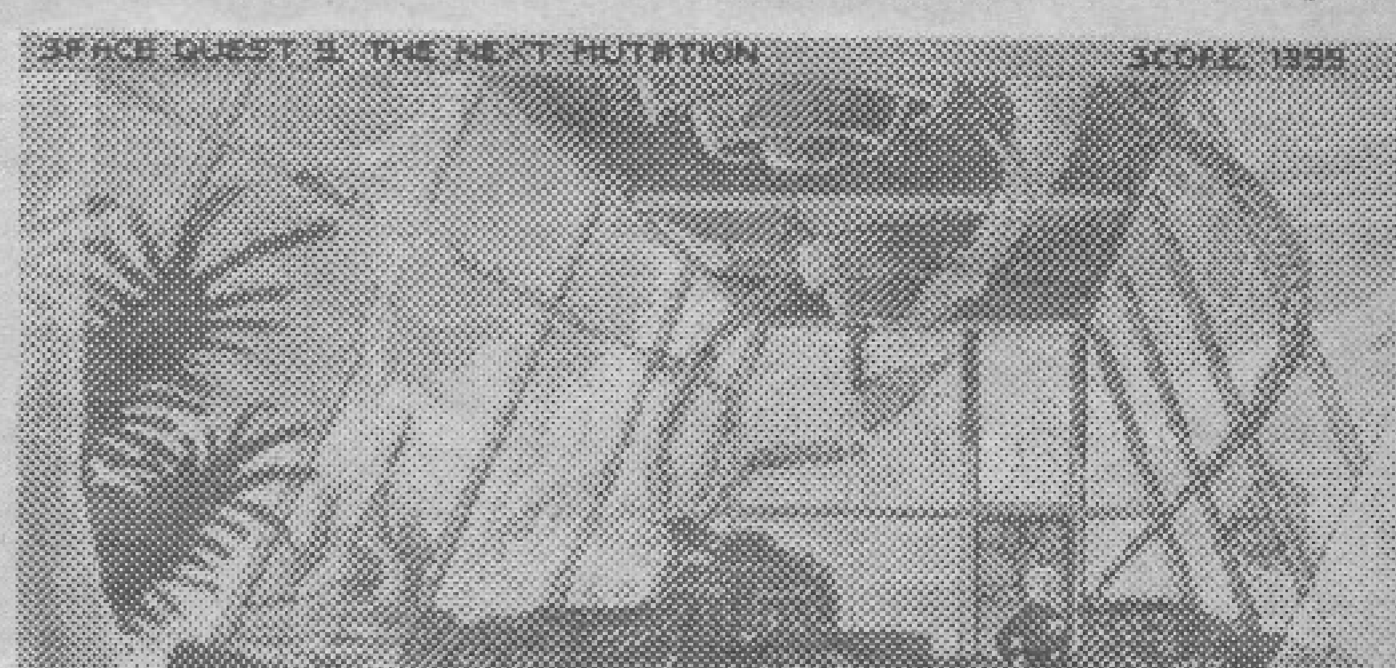
Porneşti spre Gangularis şi colectezi gunoiul ("Activate RRS" din meniul comenzilor către Droole), dar vei observa că ai prins şi o ciudată formă de viaţă, ceva în genul unui păianjen sau scorpion. Deschizi sacul şi creatura îţi sare pe faţă. Te plimbi prin zonă până când Cliffy îţi spune că micul monstru a fost văzut în laborator. Intri acolo, te ascunzi undeva în stânga şi Spike îţi sare pe faţă, din nou. Îl iei, îl pui în containerul roşu din dreapta şi pui pastilele anti-acid peste el. Închizi containerul şi totul este OK, poţi porni spre Peeyu...Acolo vei vedea un mesaj ciudat pe monitor după ce colectezi gunoiul şi pleci mai departe, spre Kiz Urazgubi. Aici te aşteaptă un android (de fapt, o androidă...) care vrea (ce altceva ?) să te omoare. Aşa că te teleportezi pe planetă (foloseşti transportorul cu comandă vocală - deci vei



folosi icon-ul cu semnul exclamării - din laborator). Pe planetă, trebuie să te mişti repede. Găseşti la un moment dat un peisaj în care un trunchi de copac a căzut deasupra unei ape.În partea din spate a peisajului există o creangă care, dacă stai pe ea, se rupe. O iei, cazi în apă şi te întorci în peisajul cu trunchiul de copac. Trebuie să faci toate manevrele astea destul de repede ca androidul să nu te prindă. În partea dreaptă a imaginii se află câteva fructe. Dai cu creanga în ele, încep să se balanseze şi iei cu mâna o banană. Te duci în stânga, în peisajul cu cascada, sari până lângă bolovan şi aştepţi ca androidul să intre în peşteră. Te urci lângă bolovan şi îl mişti cu creanga. Astfel ai distrus dispozitivul de invizibilitate al androidului (!). Te întorci în tabloul cu trunchiul de copac, te duci la mijlocul trunchiului şi când vine androidul îi dai banana. Androidul este distrus acum. Îi iei capul, i-l dai lui Cliffy şi el îţi dă un dispozitiv interesant. Sunteţi cu toţii fericiţi şi mergeţi la bar. Te aşezi la masă lângă oamenii tăi şi vine un negustor care îţi dă o mostră de "Space Monkeys" împreună cu cartea lui de vizită. Apoi vine Cpt. Quirkcare, te provoacă la o partidă de "Battle Cruiser", un nou joc realizat de - se putea ? - ScumSoft, după de acum celebrele jocuri din nu mai puţin celebra serie "Astro Chicken" (pentru cei care au jucat SQ3 şi 4). Îl baţi repede (tu poţi salva situaţia, el nu poate - fiecare tablă poate fi văzută prin 4 lovituri cu "Probe", la C3, C8, H3 şi H8 - şi, de fiecare dată când îi distrugi o navă, mai dispui de un "Probe") şi vă întoarceţi la bar. Aici, doi poliţişti îl arestează pe Cliffy, iar tu va trebui să îl salvezi. Revi pe nava ta, iei creatura din container şi te întorci. Pui plicul cu "Space Monkeys" în paharul cu băutură de pe masa ta - provoci o diversiune - şi te duci la închisoare. Asişti la un dialog între gardieni, aceştia pleacă şi tu te duci la celula lui Cliffy. Pui animalul pe gratii şi o luaţi cu toţii la fugă. Primeşti un mesaj care spune că trebuie să vă duceţi pe planeta Klorox II. Acolo, planeta pare nelocuită, deci tu şi Droole vă duceţi în inspecţie. Găseşti - în stânga de la intrare - o canistră cu "supă primordială" fabricată la Genetix, care este de fapt sursa uluitoarelor mutaţii pe care le vei vedea. Intri în clădire, încerci să porneşti calculatorul şi te atacă un personaj ciudat. Trebuie doar să te fereşti de scuipatul lui până vine Droole să te salveze. Vei găsi pe jos o hârtie pe care este scris un cod de acces; îl introduci în calculator, citeşti jurnalul şi vă întoarceţi pe Eureka. De acolo mergeţi pe Thrakus, de unde aţi primit un semnal de S.O.S. Atmosfera este irespirabilă, de aceea va trebui să îţi pui masca. Găseşti o capsulă de salvare - din păcate, goală. Iei dinăuntru costumul şi începi să te plimbi. Dai peste Beatrice care este urmărit de nişte pukoizi. (Aşa se numesc oamenii infestaţi de substanţa mutagenă...) Încerci să comunici cu nava (cu ajutorul PCD-ului), iar apoi îi întinzi lui Bea costumul. Ea se ridică şi, după câteva secunde interminabile, îţi întinde şi ea ţie o liană de care tu trebuie să te prinzi. Vă teleportaţi după aceea înapoi pe Eureka. Trebuie să o vindeci pe Bea de boala incurabilă generată de supa primordială. Pe moment nu ai nici o idee, deci o îngheţi în camera criogenică (10 secunde FREEZE). Pe aici pe undeva - nu mai ţin minte exact unde - Cliffy iese în spaţiu să repare câteva mici defecţiuni şi se pierde, iar tu trebuie să îl recuperezi cu "EVA Pod". E simplu - nu mai insist. Mergeţi apoi pe Genetix, staţia orbitală care a produs supa primordială. Dintr-o defecţiune

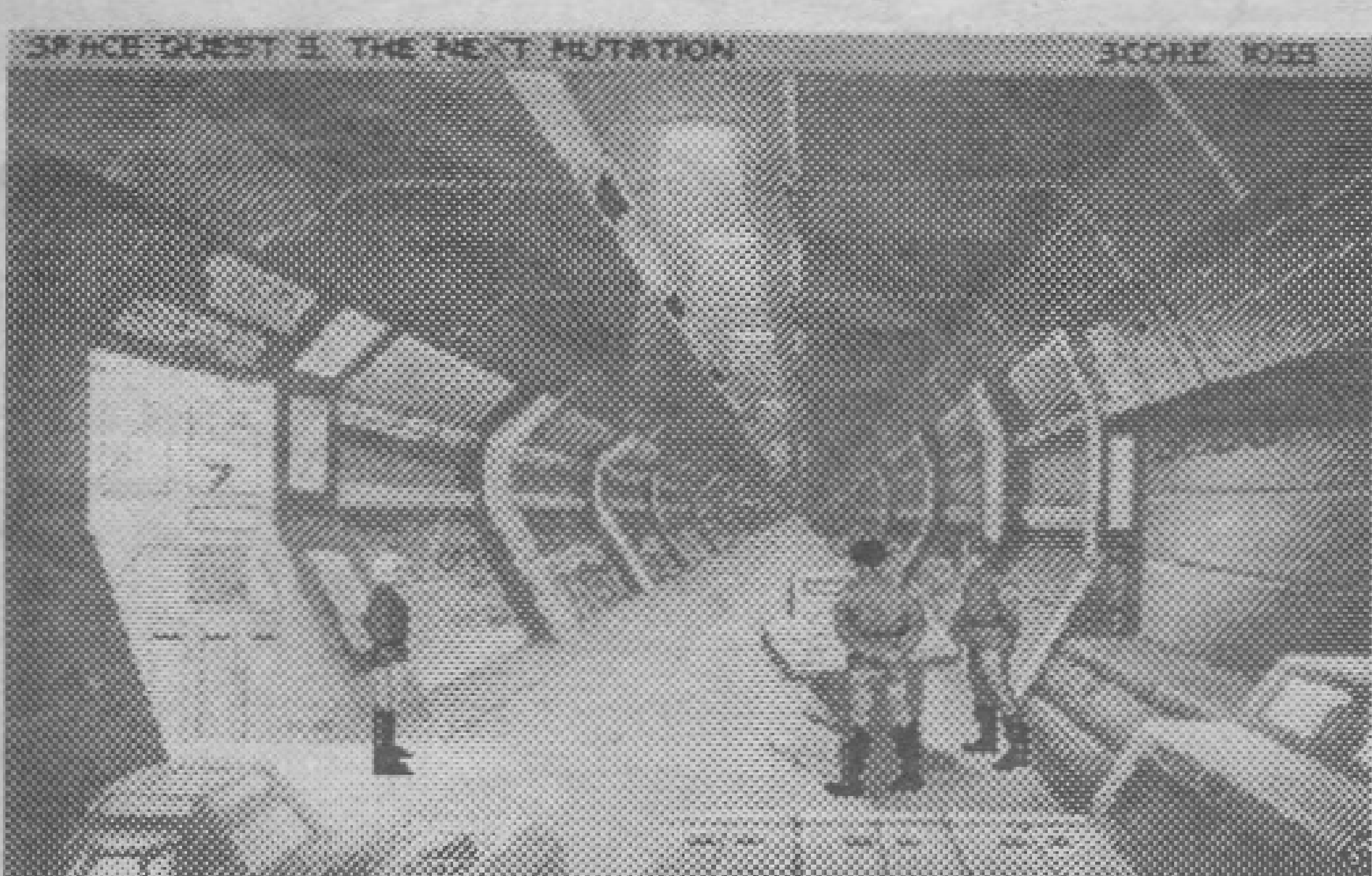




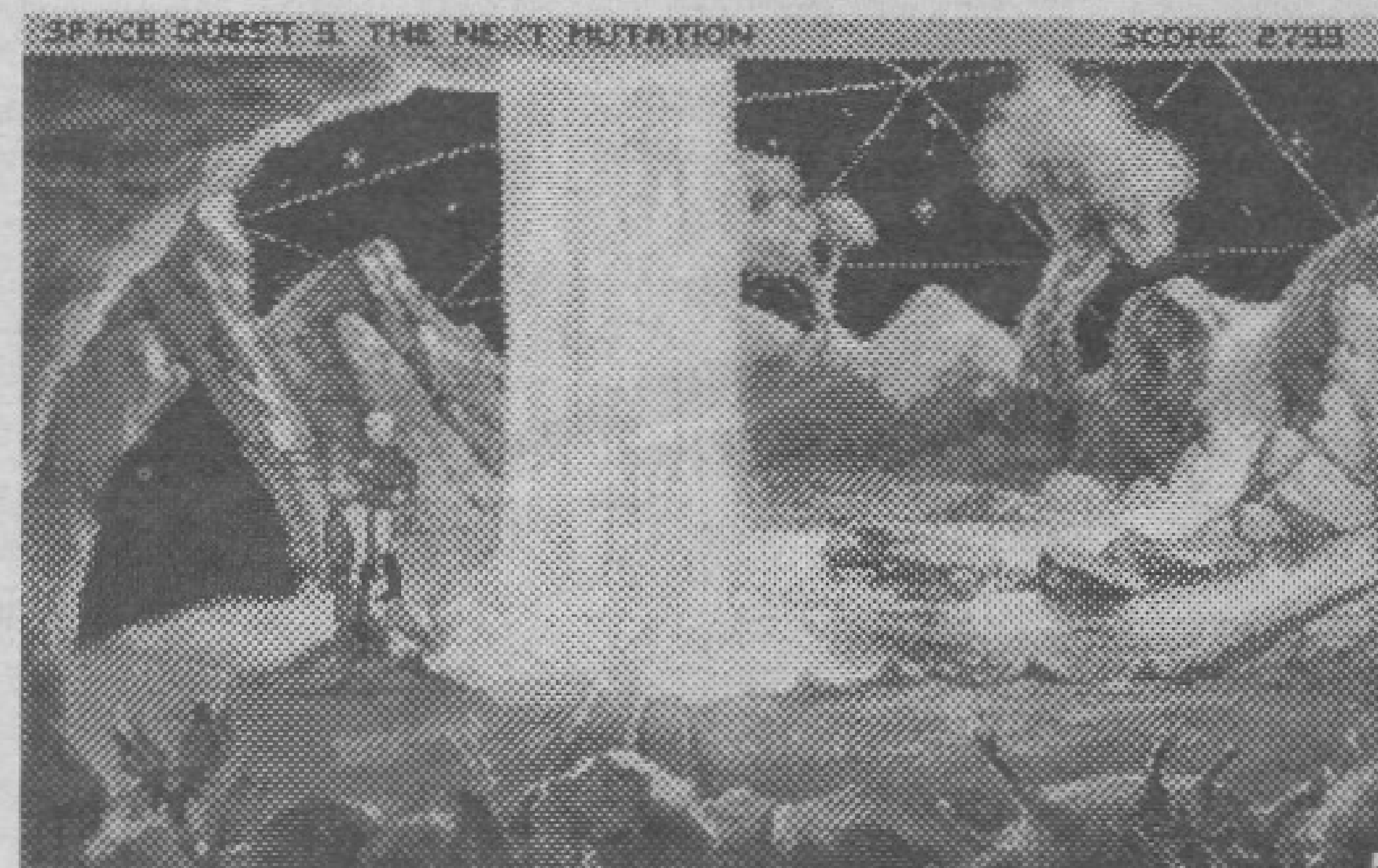




a transportorului, te trezeşti transformat în muscă, dar aceasta te ajută foarte mult. În stânga, treci prin încuietoarea electronică şi notezi găurile cartelei (sunt 9 raze de lumină, iar la trecerea prin 4 dintre acestea un mecanism este acţionat - deci cartela de acces trebuie să aibă găuri în celelalte 5 poziţii). Porneşti apoi computerul şi citeşti tot ce scrie pe ecran, selectezi toate opţiunile posibile - iei câteva

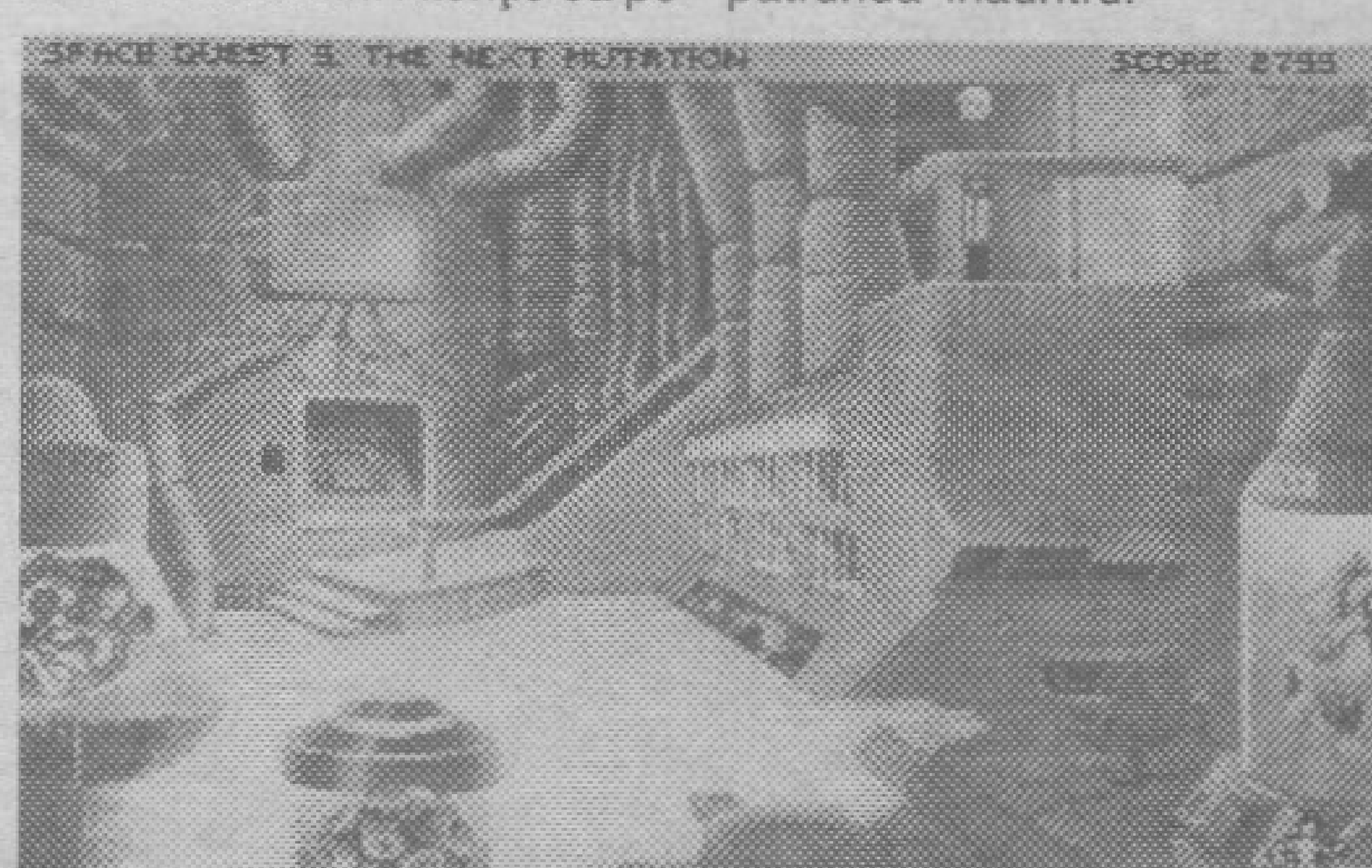


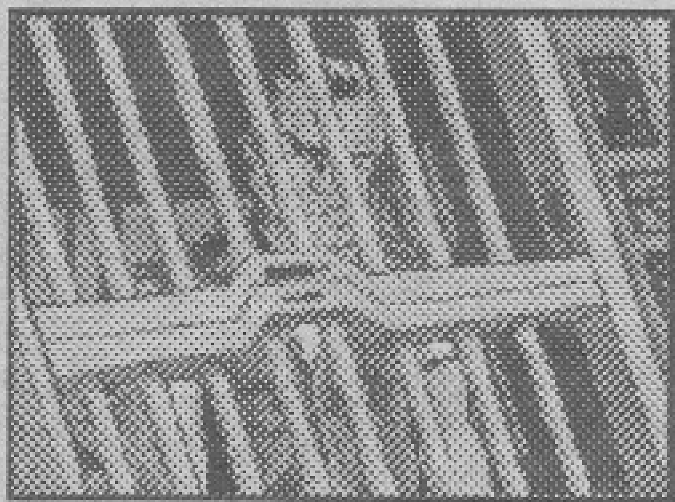
puncte... - şi apoi ieşi din clădire. Treci pe deasupra lacului, astfel ca broasca să sară pe dispozitivul de comunicaţie. Vorbeşti cu Flo, apoi cu Cliffy care se află pe planetă. Îi spui unde se află restul corpului tău (în lada de gunoi - se pare că Sierra are o obsesie cu gunoiul...) şi el te asamblează la loc. Androida (devenită acum savantul navei) îţi va găsi aparatul de comunicaţie şi ţi-l va înapoia. Cu cleştele, faci acum 5 găuri în cartea de vizită de la negustor (în forma 5-ului de pe un zar) şi o introduci în încuietoare. Intri în clădire şi iei tuburile de azot din cazanul din spate, pe care i le dai lui Cliffy, apoi te întorci pe navă. Acum ţi-a venit o idee despre cum ai putea-o salva pe Bea - de fapt nu ţie, ci animalului tău credincios. Trebuie să foloseşti transportorul astfel ca să reordonezi normal moleculele de ADN din corpul ei. O decongelezi (10 secunde DEFROST) şi vorbeşti cu Cliffy. După aceea, o pui la loc în camera criogenică, de data aceasta fără să o mai îngheţi. Discuţi cu androida, care îţi spune că ar fi recomandabil să iei dispozitivul de invizibilitate de pe fosta ei navă. Te întorci aşadar pe Kiz Urazgubi, foloseşti dispozitivul primit de la Cliffy în schimbul capului androidei şi vei putea intra în navă. Aici există un panou pe care trebuie să îl deschizi. Încuietoarea are două latch-uri, găseşti o combinaţie a rotiţelor în care acestea să poată fi deschise. Apoi trebuie să deschizi cele 4 panouri - nu ai decât 16 variante, deci încearcă-le ! Iei dispozitivul şi ieşi repede afară din nava care va exploda. Nava lui Quirk - Goliath a fost văzută în apropierea planetei Gingivitis, aşa că şi tu te îndrepţi într-acolo. Faci nava invizibiă (meniul comenzilor către Cliffy, acţionat de butonul verde aici patrulează periodic câte un pukoid - nu este deloc recomandabil să te vadă. După ce montezi capacul, ieşi pe uşa pe care intra pukoidul şi cobori pe grilajul de dedesubt. Te găseşti într-un labirint de canale şi din când în când găseşti intrarea la lift. Începi de la nivelul 8 şi trebuie să ajungi la 2. Te descurci şi singur - doar nu vrei aici harta la toate cele 7 nivele ! Apeşi pe butonul care



închis de lângă degetul tău). Te duci în laborator şi Cliffy îţi va arăta o hartă exterioară a navei, iar tu va trebui să ajungi cu EVA Pod acolo unde Cliffy spune că s-a înregistrat activitatea pukoidă minimă. Iei un nou tub cu oxigen, porneşti EVA Pod şi ajungi în zona respectivă - este exact în spatele motoarelor, o porţiune foarte mică. Tai peretele cu laserul din trusa de scule şi vei ajunge într-o cameră unde va trebui să pui capacul de "warp drive" pe care Bea îl sustrăsese din nava Goliath. Atenţie că pe dezactivează scuturile navei, Quirk te prinde... dar, ca de obicei, apare ceva neaşteptat care să te salveze - de data aceasta este WD40, androida. Cliffy a modificat transportorul navei pentru a separa substanţa pukoidă de echipaj, dar tu trebuie să-i dai de ştire când toţi membri acestuia se află pe platforma transportorului.

Ceea ce şi faci - dar unde-i cpt. Quirk ? Acesta a pornit cu o rachează spre norul de substanţă şi reuşeşte să pătrundă înăuntru.





Acest nor încearcă să distrugă nava, aşa că tu te întorci pe Eureka, tragi în nor - din păcate nu poţi trage cât timp nava este invizibilă - şi norul se îndreaptă spre Eureka. Activezi sistemul de colectare a gunoaielor - şi grăbeşte-te ! O pui pe Flo să părăsească nava, activezi sistemul de autodistrugere - butonul din dreapta - o scoţi pe Bea din camera criogenică, încercaţi să plecaţi, dar -



ghinion ! - s-a ars siguranţa la transportor. O schimbi, faci un salt peste pukoid, iei şi creatura din container, vă teleportaţi şi - GATA ! Sper că, după această călătorie cu sufletul la gură, aşteptaţi cu toţii la fel de nerăbdători ca şi noi "Space Quest VI"...

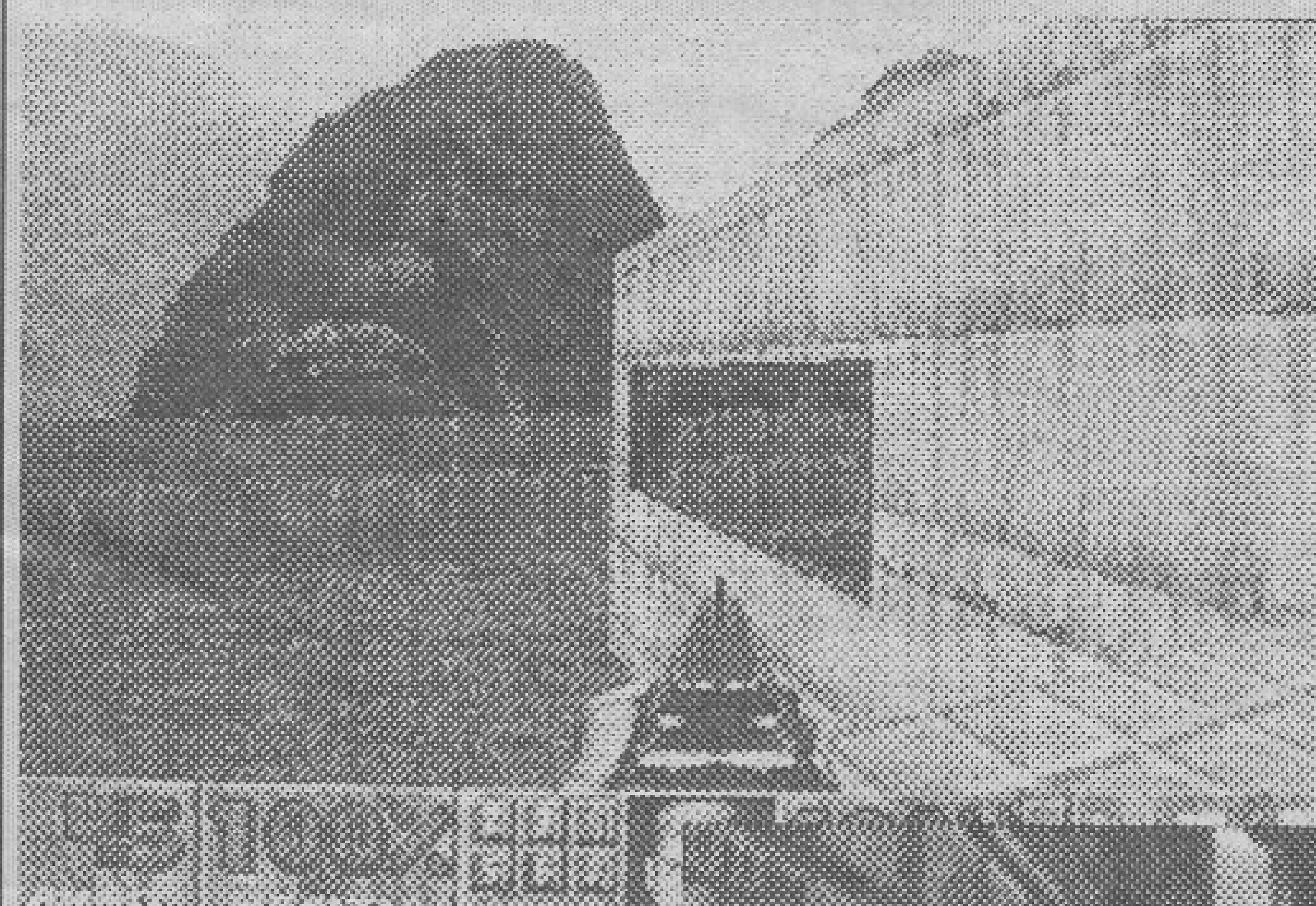
GF SOFT & SS SOFT

RATING 89%

- 19/20
- 17/20
- 17/20
- 18/20

DOOM 2 HELL ON EARTH

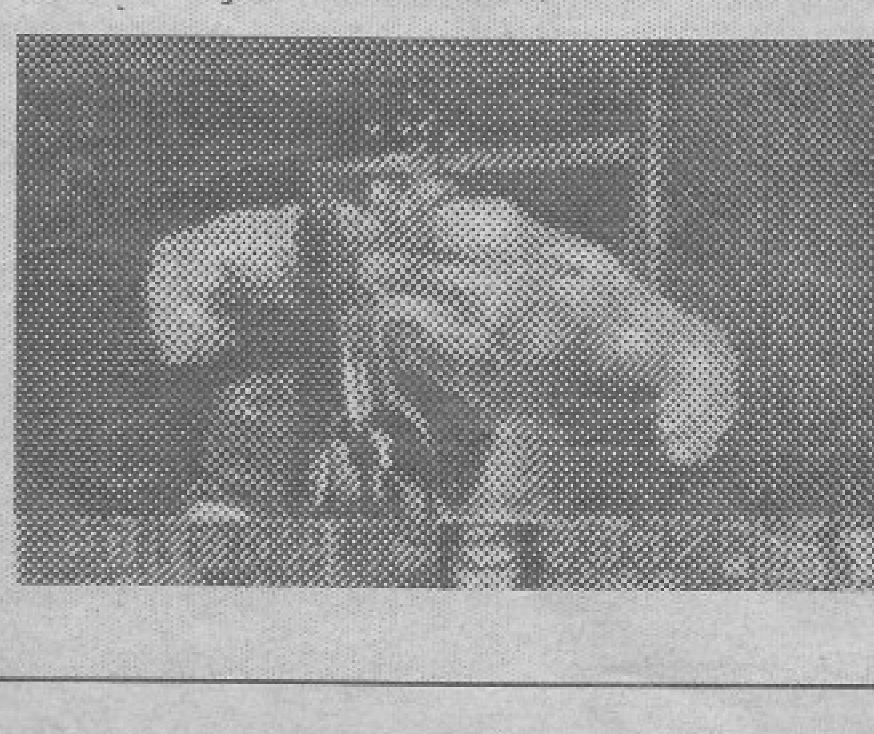
DOOM 2 - HELL ON EARTH, continuarea celui mai bine vândut joc shareware al anului trecut



a fost lansat pe piaţă la data de 10 octombrie.

La recentul CES, ID Software a promovat noile sale jocuri la standul lui GT Software. După cum ne explică Jon Romero, şeful designerilor de la ID Software, jocul va porni de unde originalul s-a terminat, cu tine scăpând din catacombele iadului pentru a te întoarce pe pământ, care este ocupat de alieni. După cum explică Romero, DOOM 2 va fi imens. "Am imaginat 30 de noi nivele, am adăugat 6 din cele mai îngrozitoare creaturi pe care minţile noastre le-au putut concepe, am îmbunătăţit enorm grafica şi am turat motorul jocului la maxim aşa încât totul merge extraordinar de repede. Codul original a fost rescris pentru a îmbunătăţi cu peste 50% viteza jocului. Noile presonaje includ un schelet capabil să tragă cu mitraliere montate în loc de mâini. Deasemenea un număr de noi arme sunt cuprinse în joc".





DOOM 2 va rula binişor pe un 386 cu 4 MB RAM şi va fi 100% compatibil cu SOUND BLASTERUL. Va fi realizată şi o versiune pe CD-ROM care va cuprinde nişte nivele în plus. GT Interactive Software este o casă de soft americană care împreună cu U.S. GOLD va asigura distribuţia a celui ce probabil va fi cel mai vândut joc al anului .

În unul din numerele viitoare ale revistei veţi putea citi prezentarea continuării lui DOOM 2 : QUAKE - primul joc livrat cu o cască de Virtual Reality!!!

ROYAL SOFT

RATING 86%

- 17/20
- 17/20
- 18/20
- 17/20

ANI-VGA: Un "game-ma

PARTEA a I-a

Ne propunem în cele ce urmează să prezentăm un instrument deosebit de puternic şi la îndemâna tuturor celor care doresc să-şi dezvolte propriile aplicaţii în domeniul jocurilor pe PC.

ANI-VGA este deosebit de performant întrucât, aşa cum vom vedea în continuare, preia multe din obligaţiile unui programator autor de jocuri concomitent cu faptul că cerinţele hardware şi software necesare lucrului cu el sunt extrem de modeste.

Distribuit în sistem freeware, ANI-VGA nu este altceva decât o colecţie de surse scrise în limbaj TurboPascal ver.6.0 având ca principal scop animarea unor elemente grafice pe care le vom numi de acum încolo "sprites" pe un monitor VGA sub limbaj Pascal. Iată deci şi cele două cerinţe principale pe care acest ' game-maker' le pune utilizatorilor săi :

1. Cunoaşterea limbajului TurboPascal ver.6.0
2. Un sistem compatibil IBM-PC (286,386,486) cu monitor VGA color

Să trecem în revistă şi ceea ce oferă în schimb ANI-VGA utilizatorului său :

a. Animarea sprite-urilor pe baza unui sistem foarte asemanător celui folosit la realizarea desenelor animate
b. Mişcarea sprite-urilor oriunde pe ecran în paşi de mărime dorită
c. Imagine de fundal (background) pentru animaţie
d. Paletă cu 256 culori atât pentru sprite-uri cât şi pentru fundal
e. Subrutine pentru gestionarea coliziunii sprite-urilor pe ecran
f. Gestionarea unui număr maxim de 32767 sprite-uri din care 500 active la un moment dat pe ecran
g. Lucrul în coordonate virtuale (-16000 - +16000) ceea ce permite dezvoltarea unui scenariu de joc foarte larg fără probleme deosebite de programare
h. Subrutine destinate gestionării sunetelor în jocuri

În plus faţă de facilităţile propriu-zise prezentate mai sus, kit-ul ANI-VGA cuprinde şi coduri sursă pentru o serie de utilitare atât de necesare în procesul de realizare a unor jocuri cu adevărat performante, ca de exemplu :

1. Unit-uri pentru compresie/ decompresie a fişierelor de date utilizate
2. Unit destinat dezasamblării fişierelor care conţin ' sprite' -uri din cod binar în cod ASCII (recompilabil)
3. Program de captură (grab) grafică utilizabil pentru importul de ' sprite' -uri
4. Program propriu de creare a ' sprite' -urilor (spritemaker care necesită o cartelă grafică super-VGA pentru utilizarea la întreaga capacitate a performanţelor sale)
5. Program de afişare pe ecran a fişierelor grafice în format PIC (cu care lucrează ANI-VGA); program de conversie a formatului grafic PCX în format grafic PIC
6. Program de creare de biblioteci de ' sprite' -uri
7. Utilitar destinat înlăturării efectelor nedorite care apar la utilizarea debugger-ului Turbo-Pascal 6.0 în modul grafic 320x200x256x4
8. Drivere pentru mouse, monitor, biblioteci de ' sprite' -uri, palete de culori, fonturi
9. Un joc demonstrativ şi surse cu exemple pentru toate macro-comenzile dezvoltate de ANI-VGA

Mai sus am punctat numai o mică parte din facilităţile oferite de ANI-VGA dar, aşa cum se va vedea, ele sunt mult mai multe.

Cum lucrează ANI-VGA ?

Pachetul de programe ANI-VGA utilizează un pseudo-mod grafic VGA care constă în gestionarea a 4 pagini grafice (numerotate de la 0 la 3) cu o rezoluţie de 320 x 200 pixeli în 256 culori.

Paginile 0 şi 1 sunt utilizate în procesul de animaţie a sprite-urilor, pagina 2 este destinată afişării imaginii de fundal (background) iar pagina 3 este utilizată în scopul creării unor imagini de fundal alcătuite din elemente prestabilite ("tiles").

Principiul de baza utilizat de ANI-VGA este deosebit de simplu : se realizează toate operaţiile grafice dorite (desenare sprite-uri, linii, pixeli, text etc.) pe o pagină grafică "invizibila" (care nu este afişată la display) timp în care pe monitor este afişata o altă pagină, pregătită anterior. Se comută apoi afişarea pe pagina invizibilă, pagina curentă devenind acum invizibilă şi gata pentru a fi pregătită în vederea unei noi afişări. Ştergerea unei pagini constă, de fapt, în desenarea peste imaginea afişata a imaginii de fundal păstrată în pagina 2 sau 3.

Acest principiu simplu poate fi transpus în urmatoarea secvenţă de pseudo-cod :

```
REPEAT

- arată pagina 0 utilizatorului
- umple pagina 1 cu conţinutul paginii 2
- desenează elementele dorite în pagina 1
- arată pagina 1 utilizatorului
- umple pagina 0 cu conţinutul paginii 2
desenează noile elemente în pagina 0

UNTIL .....
```

Marele avantaj pe care îl oferă ANI-VGA este acela ca doar în foarte puţine situaţii (la desenarea la nivel de pixel şi la crearea de efecte speciale) utilizatorul trebuie să aibă în vedere acest mecanism. În restul cazurilor totul este gestionat de către subrutine specializate.

În ceea ce priveşte "vederea de ansamblu" a programului, aceasta este construită pe un sistem de axe de coordonate virtuale cu câte 32000 pixeli pe fiecare din cele două dimensiuni (numerotate de la -16000 la +16000). Întrucât monitorul afişează doar o imagine grafică cu dimensiunile de 320 x 200 pixeli rezultă că utilizatorul are la un moment dat pe ecran doar o mică parte din întreaga "lume ANI-VGA" (aceste specificaţii sunt valabile pentru fiecare din cele 4 pagini de ecran). Lucrul respectiv nu constituie însă un impediment întrucât "game-maker"- ul în discuţie nu face nici o deosebire între zona vizibilă şi cea invizibilă utilizatorului. De exemplu, prin intermediul unei subrutine specializate, ANI-VGA poate detecta coliziunea a două sprite-uri chiar dacă ele se află în zona invizibilă pentru utilizator.

aker" la îndemâna tuturor

Primul exemplu

Limitarile ANI-VGA în dezvoltarea unui joc depind în mod exclusiv de imaginaţia autorului şi de usurinţa cu care acesta manevrează elementele limbajului Turbo-Pascal. Din acest motiv nu vom face o prezentare gen documentaţie a macro-comenzilor ANI-VGA ci vom începe cu prezentarea unor exemple realizate de autor încercând şi o succintă descriere a lor.

Iată deci sursa primului program realizat pe baza facilităţilor oferite de "game-maker"-ul în discuţie :

```
PROGRAM Exemplu_1;
Uses ANIVGA,Crt,Dos;

CONST
LoadNumber = 42;
 SpriteName = ' FLOWER.COD ';
 Sprite1 = 0;
 Sprite2 = 5;
 Ch : Char = #0;
VAR
 Collide : Boolean;

BEGIN
If
LoadSprite(SpriteName,LoadNumber)
= 0
 Then
Begin
CloseRoutines;
Writeln('Eroare : '+GetErrorMessage);
Halt(1);
End;

InitGraph;

Color:=66;
BackGroundLine(0,0,XMAX,0);
BackGroundLine(XMAX,0,XMAX,YMAX);
BackGroundLine(XMAX,YMAX,0,YMAX);
BackGroundLine(0,YMAX,0,0);
BackGroundOutTextXY(100,70,' HOBBYTE'S
VĂ PREZINTĂ' );
SpriteN[Sprite1] := LoadNumber;
SpriteX[Sprite1] := 0;
SpriteY[Sprite1] := 0;
SpriteN[Sprite2] := LoadNumber;
SpriteX[Sprite2] := XMAX shr 1;
SpriteY[Sprite1] := YMAX shr 1;
Animate;

REPEAT
 Collide := HitDetect(Sprite1,Sprite2);
 If Collide Then
Begin
Sound(1000);
Delay(5);
Nosound;
End;
 If KeyPressed Then
Begin
  While KeyPressed do Ch :=
UpCase(ReadKey);
Case Ch of
 ' I'  : DEC(SpriteY[Sprite1]);
 ' J'  : DEC(SpriteX[Sprite1]);
 ' K'  : INC(SpriteX[Sprite1]);
 ' M'  : INC(SpriteY[Sprite1]);
 ' K'  : INC(SpriteX[Sprite1]);
 ' E'  : DEC(StartVirtualY,10);
 ' S'  : DEC(StartVirtualX,10);
 ' D'  : INC(StartVirtualX,10);
 ' X'  : INC(StartVirtualY,10);
 End;
If Pos(Ch,' IJKMESDX' ) > 0 Then
Animate;
 End;
UNTIL (Ch = ' Q' ) or (Ch = #27);

CloseRoutines;
END.
```

O primă observaţie care se impune cu privire la sursa programului EXEMPLU_1.PAS este aceea că, pentru implementare este nevoie de unit-ul ANIVGA.TPU. Nu vom da aici sursa acestui unit, ar fi foarte dificil având în vedere că ea are peste 15000 linii de program, dar puteţi obţine întregul kit AniVGA dacă ne veţi contacta la redacţie.

Să vedem însă exact ce face programul EXEMPLU_1.

Într-o fereastră de prezentare apare textul de prezentare "HOBBYTE`S VĂ PREZINTĂ" care, în acest exemplu ţine loc de fundal. Tot în fundal este poziţionat şi un "sprite" de forma unei flori (cel din colţul dreapta jos al ecranului). Un al doilea "sprite", identic cu primul, se găseşte în colţul din stânga sus al imaginii şi el poate fi "mutat" pe ecran (animat) prin intermediul tastelor I, J, K şi M (corespunzator direcţiilor de deplasare SUS, STÂNGA, DREAPTA, JOS). În momentul în care între cele două "sprite"-uri are loc o coliziune (cele două imagini se "încalecă") un sunet este generat de către program.

Cu ajutorul tastelor E, S, D, X utilizatorul poate "muta" întreaga scenă de pe ecran pe direcţiile corespunzătoare SUS, STÂNGA, DREAPTA, JOS) ca şi cum cu ajutorul unei camere video ar baleia o imagine panoramică.

(continuare în numărul viitor)

Ing. TORSAN MARIUS

ANUNŢ IMPORTANT !

Game-maker-ul ANI-VGA este un produs freeware. Punem la dispoziţia celor interesaţi kit-ul şi documentaţia de firmă, ocazie cu care lansăm şi un nou concurs, de data aceasta pe termen lung. Cine ne va trimite la redacţie cel mai bun joc realizat cu ajutorul acestui utilitar, pînă la data de 1 IUNIE 1995 va fi premiat din belşug.

Cei interesaţi pot obţine de la sediul firmei noastre disketa cu programul şi documentaţia contra sumei de 3900 lei/buc., + taxele poştale. Bineînţeles cei ce vor dori să îşi ridice disketa personal nu vor mai avea de achitat nici un fel de taxe poştale.

Kit-ul se livrează pe disketă MAXELL 2HD de 3½", preţul este valabil pentru un curs al dolarului de 1752 lei/U$D. (În timp marca disketelor se poate modifica funcţie de stocurile existente.)

RETURN TO ZORK

(continuare din nr. 1)

Întoarce-te la ferma lui Pugney şi îndreaptă-te spre grajd. Ia un smoc de fân şi aruncă-l. Aprinde un băţ de chibrit şi dă foc la fân, apoi încălzeşte-ţi mâinile reci la el. Ia termosul din inventar, ţine-l sub vacă şi mulge-o.

Întoarce-te în Spirit Woods. După ce ai intrat, mergi spre nord, nord, vest, sud, vest. Aici vezi un arcaş orb încercând să vâneze o zâna. Cu prima ocazie ivită dă-i arcaşului termosul cu lapte. Acum el poate să vadă, este puţin stingherit, şi după ce se scuză, aruncă arcul şi săgeţile şi şterge-o. Înşfacă tot ce poţi. De aici mergi nord de două ori. Poziţionează-te cu faţa spre vest, aprinde un băţ de chibrit şi mergi tot spre vest pentru a avea o discuţie amicală cu zâna. Fi sigur că foloseşti faţa prietenoasă pentru a obţine praful magic. Asta-i tot ce poţi să faci în pădure deocamdată; e timpul să mai faci o vizită pe la grajdul lui Pugney. De data asta ia-o spre nord-vest şi îndreaptă-te spre Vulture Pits. Având grijă să stai la adăpost, stropeşte carnea cu praful magic şi arunc-o. După ce vulturii au devorat-o şi au zburat spre "dreamland" intră cu încredere în groapă şi înşfacă gheara (oricum e singurul obiect care poate fi luat).

A trecut ceva timp de când nu ne-am mai văzut prietenii noştri din Old West Shanbar şi acum ar fi o ocazie perfectă. Arată-i cartea primarului şi obţine a doua glumă. Arată-i-o şi lui Ms. Peepers. Nu poate să o citească dar îţi spune că Rebecca ar putea să te ajute. Mai arată-i şi fotografia lui Moodock pentru a învăţa o mică super mutare (sau non-mutare, de fapt) în Survivor.

Trebuie să ai această informaţie pentru sfârşitul jocului.

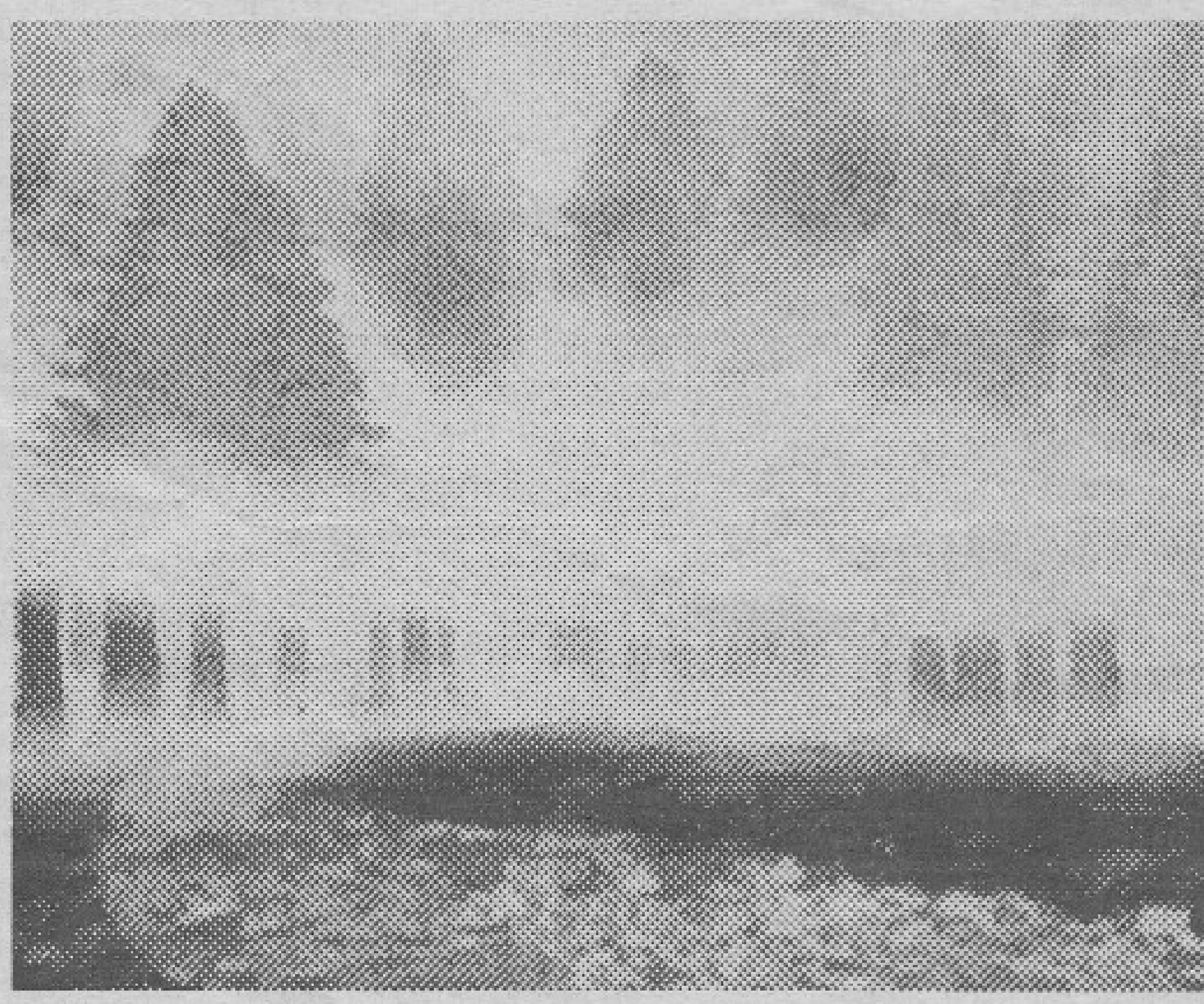
Întoarce-te în New West Shanbar, mai precis în Whispering Woods. De data asta, mergi pur şi simplu înainte câteva screen-uri, apoi întoarce-te de unde ai venit şi continuă să mergi în ciclu până când îţi scade vederea. Bea nişte lapte din termos. Din păcate nu va fi suficient. Ai nevoie de trei sorbituri şi în termos nu mai sunt decât două, cel mult.

Ai ghicit, este timpul să mai mulgi vaca o dată. Poate te întrebai ce o să faci cu morcovii în jocul ăsta. Hrăneşte vaca cu ei... şi desigur, va trebui să-ţi încălzeşti din nou degeţelele tale fragile pentru delicata operaţie.

Cu termosul plin, poţi să te întorci acum în Whispering Woods (opreşte-te la ferma lui Snoot, care e în drum, pentru a mai fura nişte morcovi). După ce ai intrat în pădure eliberează liliecii. Drept recunoştinţă ei îţi vor veni în ajutor lăsând o dâră de guano în urmă, pe care va trebui să o urmăreşti. Adu-ţi aminte să iei o bucată din ea. Mergi, deci, după dâra lăsată de lilieci, sorbind lapte din termos când este necesar. Cu puţin noroc vei ajunge la un doc de bărci.

Sună la clopoţel de trei ori. După cum te aşteptai, scheletul barcagiului apare în prag. Arată-i moneda pe care o ai de la Moodock. TREBUIE doar să i-o arăţi! Dacă i-o dai, vei avea probleme (nu prea mari devreme ce ai gheara, dar viaţa este mai uşoară astfel şi în plus, vei avea nevoie de monedă mai târziu pentru altceva).

Când ajungi, ia-o pe drumul spre coliba lui Canuck.



Foloseşte sabia ca să deschizi uşa. Sabia se va rupe, dar totul este în regulă. Intră înăuntru. Ia scroll-ul şi citeşte-i-l raţei pentru a-l aduce pe Canuck la forma lui iniţială.

Arată-i cartea pentru a obţine a treia glumă. Întrebă-l despre obiectele din inventar (este foarte informativ), în special de bucăţile din disc. Dă un "click" pe sticla din spate, şi întreabă-l pe Canuck despre ea. Îţi va spune că înăuntru se află o bucată din Flying Disk, şi te va ajuta să intri în sticlă pentru a o lua!!!

Odată intrat în sticlă, mergi drept înainte spre cameră (chiar în faţa camerei poţi să urci pentru a citi combinaţia seifului, dacă vrei). Ia cârpa, apoi potriveşte cilindrii la 9427 şi deschide seiful. Ia bucata de disc şi metalul ruginit. Închide seiful şi întoarce-te de unde ai venit.

Înainte de a merge mai departe ia oglinda din inventar. Dacă din întâmplare nu o ai, freacă metalul ruginit cu cârpa pentru a obţine o suprafaţă de reflecţie, şi păstrează-l în mână.

Trebuie să ai măcar unul dintre cele două obiecte înainte de a ieşi din sticlă. După cum probabil ţi-ai dat seama, Canuck este posedat din când în când de Morphius. Imediat ce ieşi afară din sticlă, Canuck te va transforma în raţă dacă nu reflecţi vraja înapoi cu ajutorul oglinzii sau a metalului.

După ce Canuck s-a transformat din nou în raţă, ia scroll-ul şi dă-i-l să-l mănânce. La scurt timp după aceasta va face un ou. În felul acesta poţi să iei scroll-ul cu tine. Cu asta ai terminat segmentul acesta din joc şi te poţi întoarce la Shanbar sunând de două ori din clopoţelul barcagiului.("two rings return"). Ca şi înainte, arată-i barcagiului moneda pentru a putea trece.

Acum este timpul să ai o mică ceartă cu "domnul" fierar. Arată-i sabia, şi foloseşte expresia ameninţătoare de câteva ori. El recunoaşte că a făcut o mică escrocherie cu sabia (cea pe care ţi-o dăduse nu era cea pe care o primise de la tine) şi îţi dă un "vocher" pentru a i-l da lui Ben. Mai fă şi lucru ăsta mărunt şi vei poseda în sfârşit adevărata sabie a spiriduşului (elvish).

Plimbă-te prin împrejurimi până când apare Rebbeca şi arată-i cartea pentru a obţine a patra glumă. Du-te la Cliffs of Depression, ia frânghia şi leag-o de copac. Scoate afară "tape recorder-ul", şi setează-l pentru cele patru glume.

Făcând asta acum, eviţi mai târziu unele încurcături.

Coboară pe frânghie şi intră la Comedy Club. Dă drumul la casetofon şi lasă fiecare track să meargă până la capăt. După a patra glumă Cliff îţi va da o altă bucată din Flying Disk. Planta ta agăţatoare este aproape moartă aşa că nu pierde timpul în zadar. Urcă înapoi şi aminteşte-ţi să iei frânghia cu tine.

Urmează un mic segment care nu ajută pre mult la avansarea acţiunii jocului, dar obţii ceva puncte pentru completarea lui. Închiriază o cameră de la Molly. Odată aflat în camera ta, pune rocile de illumunite pe noptieră şi stinge lumina. După vis aprinde lumina, ia-ţi pietrele înapoi şi pleacă.

Du-te undeva într-un loc deschis (de exemplu ruinele). Ţine magnetul şi foloseşte-l cu fluierul. Un vultur va apărea şi te va căra cu el. Poţi să mergi oriunde pe hartă şi locul unde vrei să ajungi este farul.

După ce aterizezi, vizitează-l pe proprietar. Dă-i una din rocile de illuminite apoi poartă o mică discuţie cu el. Primul lucru pe care îl ai de făcut este să-i arăţi bucăţile din disc. Uimitor este că are şi el o bucată pe care ţi-o dă bucuros. Acum ai cinci bucăţi şi discul este aproape complet.

Urcă pe scări. Leagă frânghia de balustradă folosind nodul "cow-hitch". Leagă "talon-ul" la capătul frânghiei şi arunc-o peste râu. Datorită "talon-ului" ai acum un pod improvizat pe care poţi să-l foloseşti fără frică.

Ia scutul de la statuia din faţa templului. Când o întâlneşti pe Femeia Sfântă fi sigur că foloseşti figura fascinată de mai multe ori, deoarece doar asta o va face să-ţi spună totul despre Disc (dacă-i arăţi bucăţile din Disc nu va avea nici o reacţie).

În acest moment al jocului primeşti un dar nepreţuit. Harta ta devine magică şi vei putea călători instantaneu în orice loc de pe ea, dând doar un simplu "click" pe locaţie (sunt sigur că te întrebai cum o să ajungi din nou în Shanbar).

Dă-i sabia Femeii Sfinte să ţi-o binecuvânteze. După ce ieşi afară ia-o spre NE (dreapta) de ogradă, spre Mina Piticilor. Unul din pitici îţi va da o cască de miner. Foloseşte-ţi harta pentru a ajunge la Troll Cave.

Poartă casca şi ţine sabia la îndemână. Trebuie să învingi trei Troll Guards înainte de a ajunge la Troll Chief. Dă-i o lovitură în partea stângă primului Troll Guard, una în partea de sus celui de-al doilea, şi una în partea de jos celui de-al treilea.

Când ajungi la Troll Chief, trebuie să foloseşti de mai multe ori figura ameninţătoare în timp ce el vorbeşte. Dacă, îi arăţi sabia doar, nu se sperie, şi nu va fugi ruşinos din faţa ta.



Sfârşitul jocului nu este departe, dar mai ai încă de făcut câteva lucruri prin unele locuri, cum ar fi Spirit Forest. Întoarce-te la locul de unde ai luat "fairy dust". De aici mergi spre vest, nord, nord, nord, est de cinci ori, sud, şi est din nou. În acest loc trebuie să vezi o grămadă de frunze pe jos.

Atenţie, este o capcană. Aruncă ceva în ea pentru a putea trece teafăr. (ex. bucata de metal). Odată trecut, mergi est încă o dată şi apoi nord spre Hungry Board Memorial. Loveşte-l de trei ori cu sabia pentru a şasea şi ultima bucată din Disc.

Mergi spre vest, nord, vest de patru ori, sud, vest, vest, nord, vest, vest. Ar trebui să fi acum în faţa păianjenului. Arată-i colierul şi o va şterge repede. Rupe pânza cu sabia. Mergi înainte până la "flood control dam number 3", apoi din nou înainte până în spatele cascadei. Umple fiola de argint cu apă, şi pune înăuntru bucata de guano. Băutura care te va face invizibil este acum gata.

Foloseşte harta ca să te întorci la Mina piticilor. Traseul vagonetului de minerit este următorul (îl poţi afla de la pitici dacă eşti atent): stânga, dreapta, înainte, dreapta, stânga, dreapta, înainte, dreapta, stânga, stânga, drepta, înainte (înainte înseamnă să treci peste o bifurcaţie fără să schimbi direcţia).

Vagonetul ar trebui să te lase la cele şapte statui. Mai întâi pune bucăţile de Disc în "trencher". Acum pune următoarele obiecte pe statui de la stânga la dreapta: Witch stick, Talon, Termo, Box & Helmet (pe aceaşi statuie), Shield, Orb.

La sfârşit apasă butonul verde. Statuile vor începe să se mişte, pasându-şi orb-ul până când acesta va sfârşi în braţele celei de a şaptea. Cea care poartă coiful "trimite" lumină înspre orb, şi asta va reface discul funcţional. Waow!!

Ia discul din "trencher" şi foloseşte harta să ajungi la Stânci. Mergi în stânga stâncilor, unde drumul este aparent blocat de roci. Te afli în faţa lui Wall of Illusoin. Aruncă Discul. Smash! Asta va rezolva problema şi te vei putea apropia de Citadel.

Foloseşte numai arcul cu săgeţi pentru a înlătura mâna şi a deschide uşa. Pregăteşte "tape recorder-ul" cu "track-ul" lui Alexis. Ia fiola de argint şi ţine-o la îndemână. Mergi înspre Orc guard. Ia o înghiţitură din fiolă şi dă drumul la "tape recorder" pentru a-l speria.

În camera următoare, va trebui să renunţi la toate obiectele din inventar. Nu contează , oricum, nu vei mai avea nevoie de ele după asta. Aruncă tot ce poţi pe pod până când obţii mesajul că poţi trece fără nici un risc.

După ce treci podul, îl întâlneşti în sfârşit pe Morphius, şi trebuie să joci Survivor cu el (ia piesele Trmbyle). În timpul acestui segment din joc, nu mai poţi salva sau încărca jocul. Deci în caz că pierzi sau te blochezi, va trebui să ai la îndemână o salvare cât mai recentă. Jocul se aseamănă în mare parte cu ce ai jucat cu Moodock, dar de data asta îl ai în faţă pe Vrăjitor, şi trebuie să fi ceva mai atent cu mutările tale. Foloseşte des super mutarea învăţată, care de fapt te va ajuta să câştigi.

GF SOFT

RATING 82%

17/20
17/20
14/20
18/20

SAM & MAX HIT THE ROAD

CONTINUARE DIN NUMĂRUL TRECUT

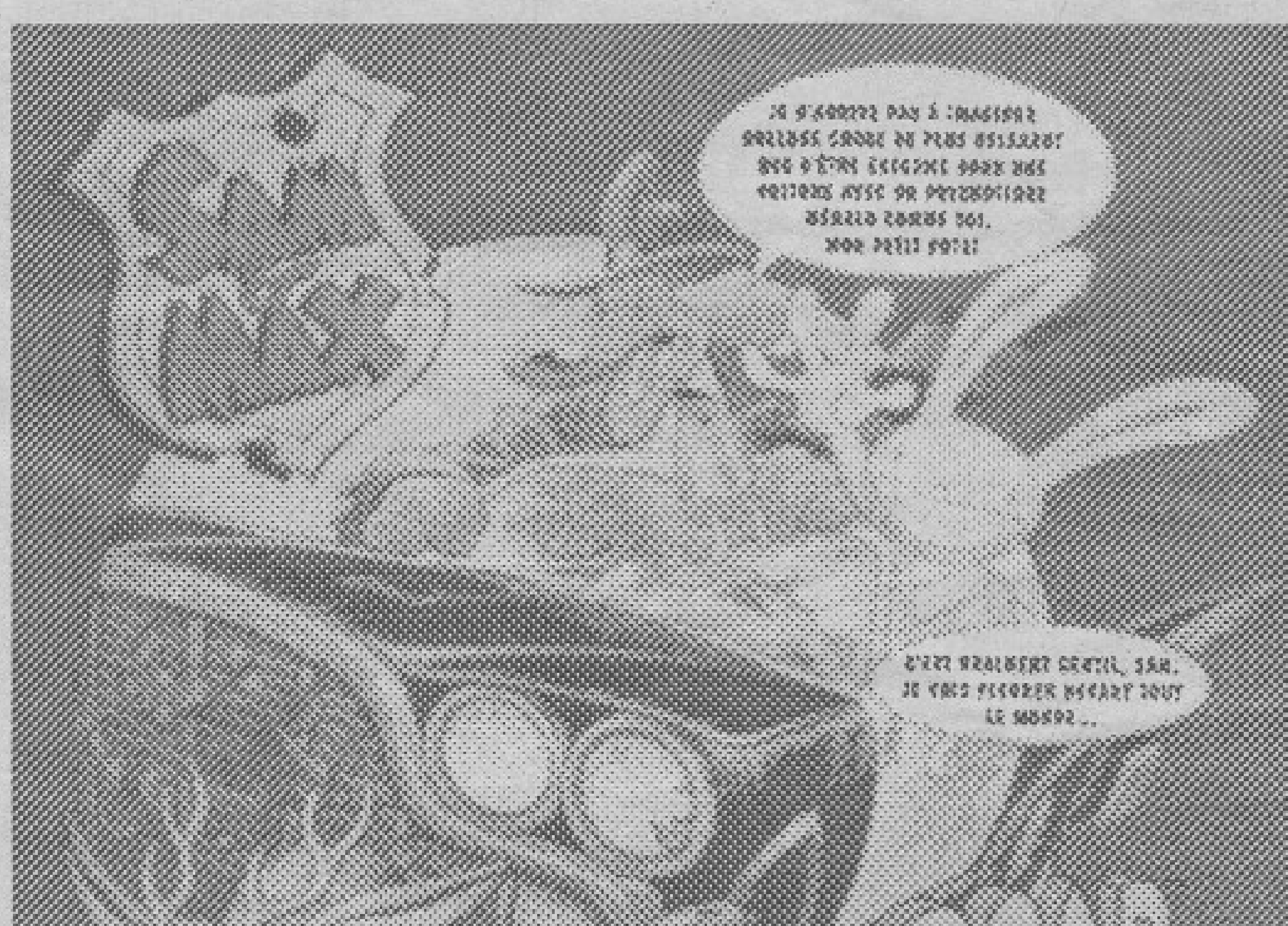
În numărul trecut al revistei i-am lăsat pe detectivii noştri în ciudata locuinţă a lui Dougie - omul cârtiţă. Acesta nu vrea să coopereze pâna când nu îi dai o cutie cu bomboane de ciocolată pe care trebuie să o cumperi din unul din cele trei snack-uri. Drept rasplată îţi dă o rangă cu care poţi să forţezi uşa de la rulota lui Trixie. Doug îţi mai povesteşte şi despre unchiul lui care ar putea şti mai multe amănunte despre Bruno şi pe care l-ai putea găsi la Biggest Ball Of Twine. Înainte să te duci spre noua locaţie care ţi-a apărut pe hartă, treci pe la rulota lui Trixie, deschide-o cu ajutorul rângii şi ia de acolo un costum de haine aflat într-o cutie mare albastră. Pe uşa dulapului găseşti un joculeţ prin intermediul căruia vei mai primi o locaţie pe hartă.

Du-te la "Bigest Ball Of Twine" în căsuţa mică de la baza ghemului, vorbeşte cu paznicul şi obţine un nou loc pe hartă: "WORLD OF FISH".

Urcă cu telecabina în restaurantul de pe uriaşul ghem de sfoară, stai de vorbă cu tipul de la masă şi ia de la el cheia cu două capete. Tot aici, dacă te duci în partea opusă a încăperii, găseşti un binoclu. Ataşează lentila la binoclu şi leagă cele două fire. Acesta devine funcţionabil şi pe ecran se vor succeda o grămadă de imagini pe care poţi să le opreşti dacă pui indicatorul în poziţie verticală.

Direcţionarea indicatorului poţi să o faci din butoanele mouse-ului.

După ce te plictiseşti de binoclu du-te la locaţia "fish" şi ia una din cele două găleţi cu peşte de lânga Fish Feed. Foloseşte cheia luată de la tipul din restaurantul de pe uriaşul ghem de sfoară pentru a deşuruba peştele suspendat pe râu. Urcă-te în el şi foloseşte



iconul "Max" pe peşte pentru a-l chema şi pe el înăuntru.

Pescarul prinde peştele şi elicopterul care venea să fure peştii pentru restaurant vă va duce şi pe voi la " The Largest Ball Of Twine". Profită de neatenţia bucatărului pentru a ieşi din peşte şi pune-l pe Max să taie firul de la imensul ghem de sfoară. Când apare bucătarul, amândoi veţi fi aruncaţi peste ghemul de sfoară, obţinând în schimb o bucată de sfoară.

Du-te la locaţia aparută în Florida (aligatorul) şi stai de vorbă cu paznicul. Ia din coşul din stânga un arc strâmb. Coboară până la râu. Aici îi întâlneşti pe CONROY BUMPUS şi pe gorila sa. După o scurtă "ceartă" cu aceştia, Max va fi aruncat în mijlocul râului pe o bucată de pământ, într-o cutie.

Înlocuieşte găleata cu peşti pe care ai luat-o ceva mai înainte, cu găleata plină cu bile de golf.

Loveşte crocodilii cu peşti şi mută steguleţele. Aceştia vor alcătui un drum spre bucata de pamânt. La primii doi crocodili, steguleţul trebuie fixat în mijlocul lor, iar la ultimii doi pe coada lor.

După ce îl eliberezi pe Max acesta îţi va da o bucată de păr de maimuţă pe care o găseşte în cutie. Apare o nouă uşă, sub cutie, lângă ţintă, pe care trebuie să o deschizi şi să iei un glob. Tocmai ai obţinut o nouă locaţie pe hartă.

Îndreaptă-te imediat spre aceasta (vortex) şi intră prin oglindă într-o cameră cu trei magneţi. În funcţie de culorile uşilor tale, apasă pe manetele magneţilor şi generează lumina roşie, albastră, galbenă sau combinaţiile lor: roşu + albastru (mov), galben + albastru (verde) şi roşu + galben (portocaliu). Într-una din cele patru camere îl vei descoperi pe unchiul lui Dougie. Acesta, la fel ca nepotul său nu va coopera până când nu îi aduci ceva. Şi vrea să-i aduci tocmai inelul pierdut în imensul ghem de sfoară.

Mai obţi totuşi o informaţie de la el despre un anumit loc numit "FROG ROCK", aflat între un nor de ploaie acidă şi o pădure fermecată. Intră prin perdea în camera în care totul pare anormal. Stai de vorbă cu vânzătoarea de la Museum Gift Shop şi ia bucata de păr de pe Bert.

Întoarce-te la oricare din cele trei snack-uri şi roagă-l pe barman să-ţi desfacă borcanul în care este închisă mâna.

Ataşează mâna la arcul strâmb şi magnetul la mână. Întoarce-te la World Largest Ball Of Twine, în mica încăpere de la bază, foloseşte "maşinăria" pe bucata de ghem şi recuperează inelul pierdut de unchiul lui Dougie. Urcă cu telecabina la restaurant şi uită-te din nou prin binoclu, folosind de data asta informaţia dată de unchiul lui Dougie (pădurea vrăjita şi norul de ploaie acidă) şi vei obţine o nouă locaţie "FROG ROCK".

Întoarce-te la Mystery Vortex şi dă-i tipului inelul. Drept recompensă acesta îţi explică cum să aşezi cele trei bucăţi de păr pe care le posezi, peste Frog Rock şi în plus îţi mai dă şi un săculeţ cu pudră magică pe care trebuie să o foloseşti în acelaşi loc. După ce ai pus cele trei bucaţi de păr şi pudră magică peste roca din Frog Rock se face noapte şi apare o navă spaţială care după ce dispare lasă în urmă scris pe cer "GO TO BUMPUSVILLE".

Bumpusville este o vilă

muzeu, proprietate personală a lui Conroy Bumpus. Intră în hol, ia-o la dreapta şi intră în camera unde există o maşină cu o scară pe ea. Ia perna şi o carte din raft cu ajutorul arcului strâmb la care ataşezi mâna.

În camera de alături dai peste gorila lui Conroy Bumpus, care va sta de vorbă cu tine, dar nu te va lăsa să foloseşti casca virtuală.

Ieşi din cameră, urmăreşte robotul menajer şi când prinzi momentul cel mai prielnic deschide-i cutia de comandă în care se află un creier cu cinci cabluri de diferite culori. Conectează cablul albastru şi robotul va fugi într-o cameră din partea stânga a intrării unde pentru o clipă îi vezi pe Trixie şi Bruno. Imediat după ce robotul fuge apare în cameră gorila lui Bumpus. Fugi în camera cu casca virtuală pe care poţi să o foloseşti în lipsa gorilei. Pune-ţi casca virtuală pe cap, ia-l şi pe Max şi pătrunde în lumea virtuală. Aici, trage de sabia înfiptă în rocă.

Când apare balaurul omorâ-l şi ia-i inima care se transformă într-o cheie când o atingi. Când revi în lumea reală apare din nou gorila care te dă afară din cameră.

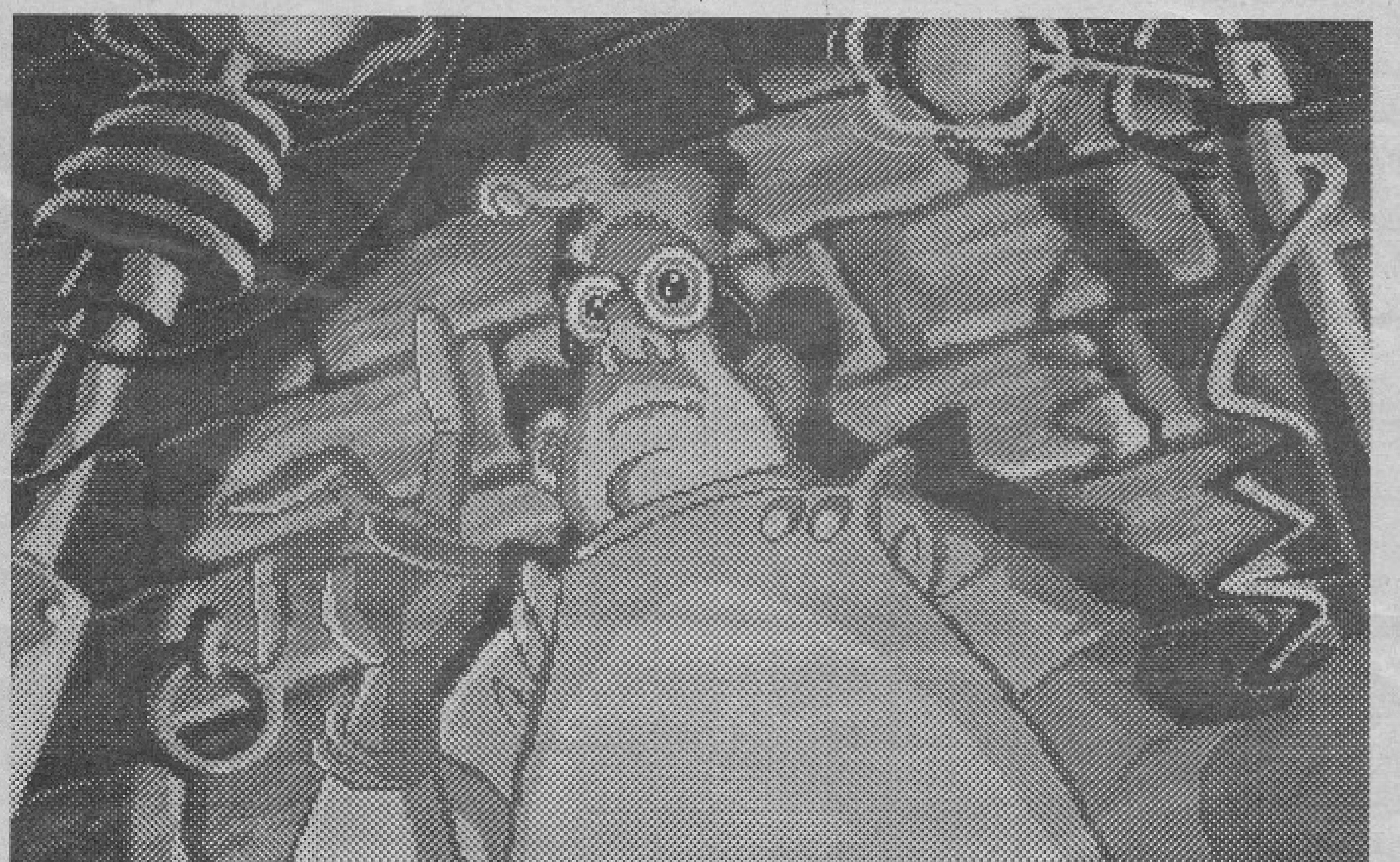
Pe unul din pereţii vilei există un tablou de care ai nevoie. Caută-l şi ia-l cu tine. Intră în ultima cameră a vilei unde Conroy Bumpus cântă împreună cu Bruno şi prietena sa care sunt ţinuţi prizonieri.

Bumpus fuge repede pe o uşă secretă. Foloseşte cheia din povestea virtuală. Perechea îndrăgostită nu este prea vorbăreaţă, va dispare pe aceaşi uşă grăbindu-se la o petrecere a maimuţelor.

Ajuns la noua locaţie care a apărut pe hartă (jungle) întâlneşti un Bigfoot, care pentru a te lăsa să intri trebuie să primească de la tine o pilă pe care o iei de la un snack atunci când Max vrea la toaletă.

Stai de vorbă cu Evelyn Morrison, tipa de la birou, care îţi va da nişte broşuri cu autograful ei. Uitându-te pe broşuri mai obţi vreo două locaţii pe harta care s-a cam umplut (dinosaur, museum).

Du-te prima oară la "dinosaur" . În partea stângă dai peste un dinozaur "în carne şi oase" şi peste un mamut gigantic. Pune-l pe Max să taie o parte din blana mamutului. Lasă-l pe dinozaur să vorbească pâna când oboseşte şi ramâne cu gura deschisă, scoate din cutie bucată de sfoară, leag-o de dinozaur şi celălalt capăt dă-i-l lui Max care va face rost de un dinte de dinozaur.



Îndreaptă-te spre Trapit Slide, urcă prin Bungee în turnul de sărituri. Îmbracă costumul special în cabină şi începe să plonjezi spre groapa cu smoală.

Acum trebuie să foloseşti o nouă maşinărie; ataşează la arcul stricat paharul pe care îl găseşti în faţa unuia din cele trei snack-uri.

Plonjează spre groapă cu această maşinărie şi vei obţine o bucată de smoală. Cam asta este tot ce poţi să faci aici. Du-te şi la "museum", culege o vânătă şi pune-o în inventar. Stai de vorbă cu tipa din dovleac şi dă-i tabloul luat de la Bumpusville.

Întoarce-te la Bumpusville, intră în cameră cu maşina şi schimbă vânăta cu capul de lemn. Întoarce-te la Celebrity Vegetable Museum şi vei primi o alta vânată cu chipul celui din tablou.

Întoarce-te la Savage Jungle Hotel şi construieşte-ţi din costumul luat din rulota lui Trixie, smoală, părul de mamut şi perucă, un costum de maimuţă. Îmbracă-l în ghereta de lângă uşă şi intră înăuntru. Ia sticla de pe masa din sala de petreceri. Intră în camera din spate, ia un icepick şi foloseşte-l pe roata de la refrigerator pentru a o deschide.

Când vrei să ieşi din cameră te întâlneşti din nou cu Conroy Bumpus şi gorila sa, care tocmai plecau să rezolve o problemă.

Dezbracă-te de costumul de maimuţă şi aruncă-l pe jos. După ce te-ai dezbrăcat, Max se aşează în spatele uşii de la refrigerator şi când cei doi iau costumul şi intră în refrigerator să se deghizeze, trebuie să-i inchida înăuntru.

Un nou personaj, Bigfoot Chief, vă va conduce către patru coloane aflate pe marginea unei piscine, explicându-vă problemele vitale pe care le are lumea maimuţelor. Dă-i dintele de dinozaur, vânăta cu chipul lui John Muir şi perna. Bigfoot Chief le va arunca în piscină şi vor dispare ultimele trei coloane.

Mai rămâne doar prima coloană pentru care ai nevoie de globul luat de la Mystery Vortex umplut cu energie. Du-te la restaurantul de pe uriaşul ghem de sfoară şi roagă-l pe tipul de acolo sa-ţi strâmbe icepick-ul. Acesta îţi va face o coadă în formă de tirbuşon. Pune acest tirbuson pe sticlă şi după ce scoţi dopul ataşează-l la glob. Du-te la Mystery Vortex, intră în camera cu perdele şi foloseşte Mini Vortexul. În timp ce te roteşti, ia globul cu dop şi pune-l peste Mini Vortex. Globul se va încărca cu energie şi o mână îi va pune dopul la loc. Întoarce-te în junglă, la Bigfoot Chief şi dă-i globul. După ce dispare şi prima coloană minunea tot nu se produce. Trebuie neapărat să faci o jertfă. Pune-l pe Max să îi aducă din refrigerator pe Conroy Bumpus şi pe gorila sa, şi să-i sacrifice. That`s all. Have a nice adventuring!

GF SOFT

RATING 91%

(grafică)	19/20
(sunet)	17/20
(animație)	19/20
(durată)	18/20

SPECTRUM

INTEGRATUL DE SUNET AY-3-8912(SPECTRUM 128K)

Calculatorul SPECTRUM 128K dispune de un integrat specializat de muzică care poate fi folosit în paralel cu micropocesorul.

Dispune de trei canale: A, B, C având în total 16 regiştri, selectarea acestora făcându-se prin utilizarea portului IN/OUT 6553. Pentru citirea sau scrierea valorilor în registrul selectat se foloseşte portul IN/OUT 49149. Regiştrii notaţi cu R au următoarea semnificaţie:

R0 - reglarea fină a tonului pe canalul A;
R1 - reglarea grosieră a tonului pe canalul A;
R2 - reglarea fină a tonului pe canalul B;
R3 - reglarea grosieră a tonului pe canalul B;
R4 - reglarea fină a tonului pe canalul C;
R5 - reglarea grosieră a tonului pe canalul C;

Tonul pe un canal este dat de un număr binar de 12 cifre (12biţi), cei mai puţin semnificativi, primii 8 sunt păstraţi în registrul cu număr par, iar cei mai semnificativi, ultimii 4 în registrul impar.

Există 4096 de valori pentru ton. Frecvenţa dintre 2 valori este de 110,83 KHz (frecvenţa de ceas 1,7734 MHz divizată cu 16), acoperind o gamă de frecvenţe între 27 Hz şi 110 KHz.

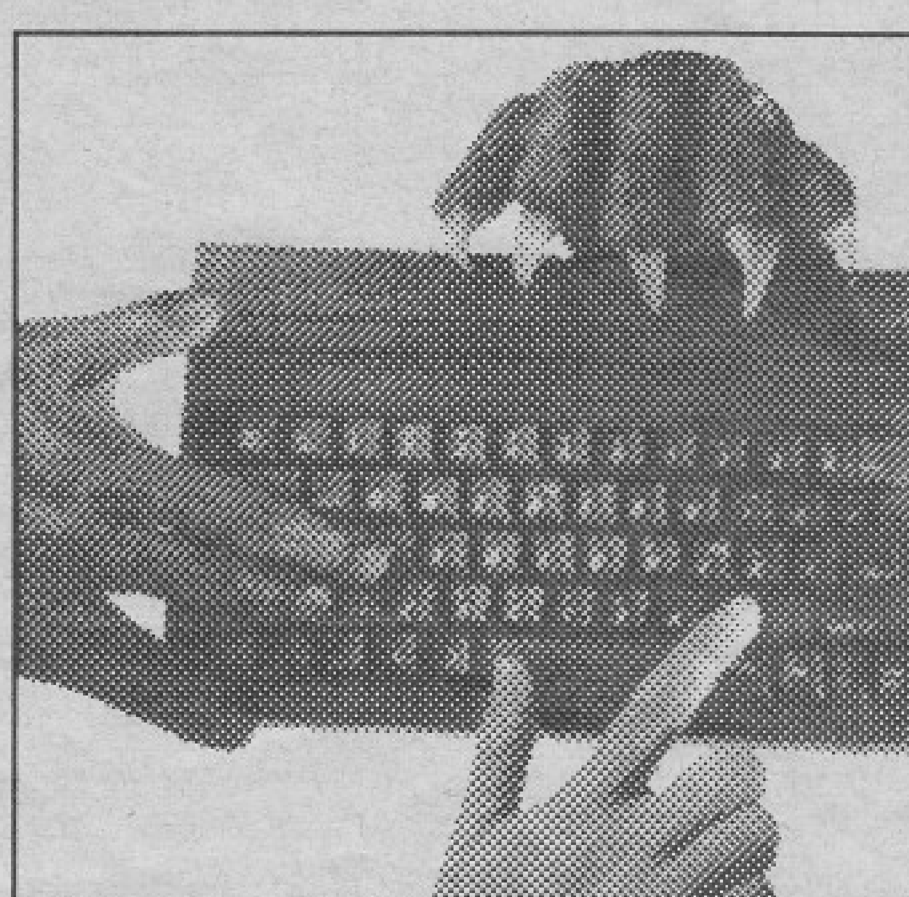
R6 - controlează generatorul de zgomot (numai biţii D4 - D0).

Frecvenţa dintre două valori este aceeaşi ca şi la ton

; - este folosit pentru mixare şi pentru intrare, ieşire. Biţii au urmatoarele semnificaţii (primii 8):

D7 - neutilizat;-
D6 - valoarea 1 dacă se efectuează o intrare şi 0 dacă se efectuează o ieşire;
D5 - flag-ul pentru zgomot pe canalul C;
D4 - flag-ul pentru zgomot pe canalul B;
D3 - flag-ul pentru zgomot pe canalul A;
D2 - flag-ul pentru ton pe canalul C;
D1 - flag-ul pentru ton pe canalul B;
D0 - flag-ul pentru ton pe canalul A;
R8 - realizează reglarea amplitudinii pe canalul A;
R9 - realizează reglarea amplitudinii pe canalul B;
RA - realizează reglarea amplitudinii pe canalul C. Aceşti trei regiştri folosesc biţii D4 - D0 care au urmatoarea semnificaţie :-
D4 - valoarea 1 = utilizează generatorul de variaţii de amplitudine; valoarea 0 = utilizează valoarea din D3 - D0 pentru amplitudine;
D3 - D0 - păstrează valoarea amplitudinii;
RB - realizează reglarea grosieră a perioadei generatorului de amplitudine;
RC - realizează reglarea fină a perioadei generatorului de amplitudine;
RD - controlează timpul variaţiei de amplitudine.

BASIC-ul de 128 foloseşte facilitaţile oferite de acest circuit prin instrucţiunea PLAY pe



care o voi prezenta în continuare. A(a) - G(g) - Nota din octava curentă

c d e f g a b
C - D - E - F - G - A - B
DO RE MI FA SOL LA SI

$ - Nota ce urmează este alterată (bemol)
- Nota ce urmează este ascuţită (diez)
O - Specifică octava curentă (0-7)
1-12- Specifică lungimea notei
& - Specifică tacere de o lungime curentă
_ - Specifică note legate
N - Separator
V - Specifică volumul (0-15)
W- Specifică efecte pe volum (0-7)
U - Permite efecte pe volum
X - Specifică durata efectelor pe volum (0-65535)
T - Specifică tempo-ul (60-240)
() - Marchează fraza care se repetă
!! - Comentariu
H - Oprirea execuţiei PLAY
M - Specifică modul de folosire al canalelor (1-63)
Y - Specifică numărul canalului pentru sintetizator (1-16)
Z - Codul de programare pentru sintetizator

Pentru forma undei - variaţia volumului notei în timp (W) avem tabelul:

0 Descreşte de la maxim la minim şi rămâne la minim;
1Creşte de la minim la maxim apoi descreşte brusc la minim;
2 Descreşte de la maxim la minim apoi creşte brusc la maxim;
3 Creşte de la minim la maxim şi rămâne la maxim;
4 Dinţi de fierăstrău: de la maxin la minim apoi creşte brusc la maxim;
5 Dintăţi de fierăstrău: de la minim la maxim apoi scade la minim;
6 Creşte de la minim la maxim apoi descreşte de la maxim la minim;
7 Descreşte de la maxim la minim apoi creşte de la minim la maxim;

Pentru comanda M:

1	Canal A cu sunet
2	Canal B cu sunet
4	Canal C cu sunet
8	Canal A cu zgomot
16	Canal B cu zgomot
32	Canal C cu zgomot

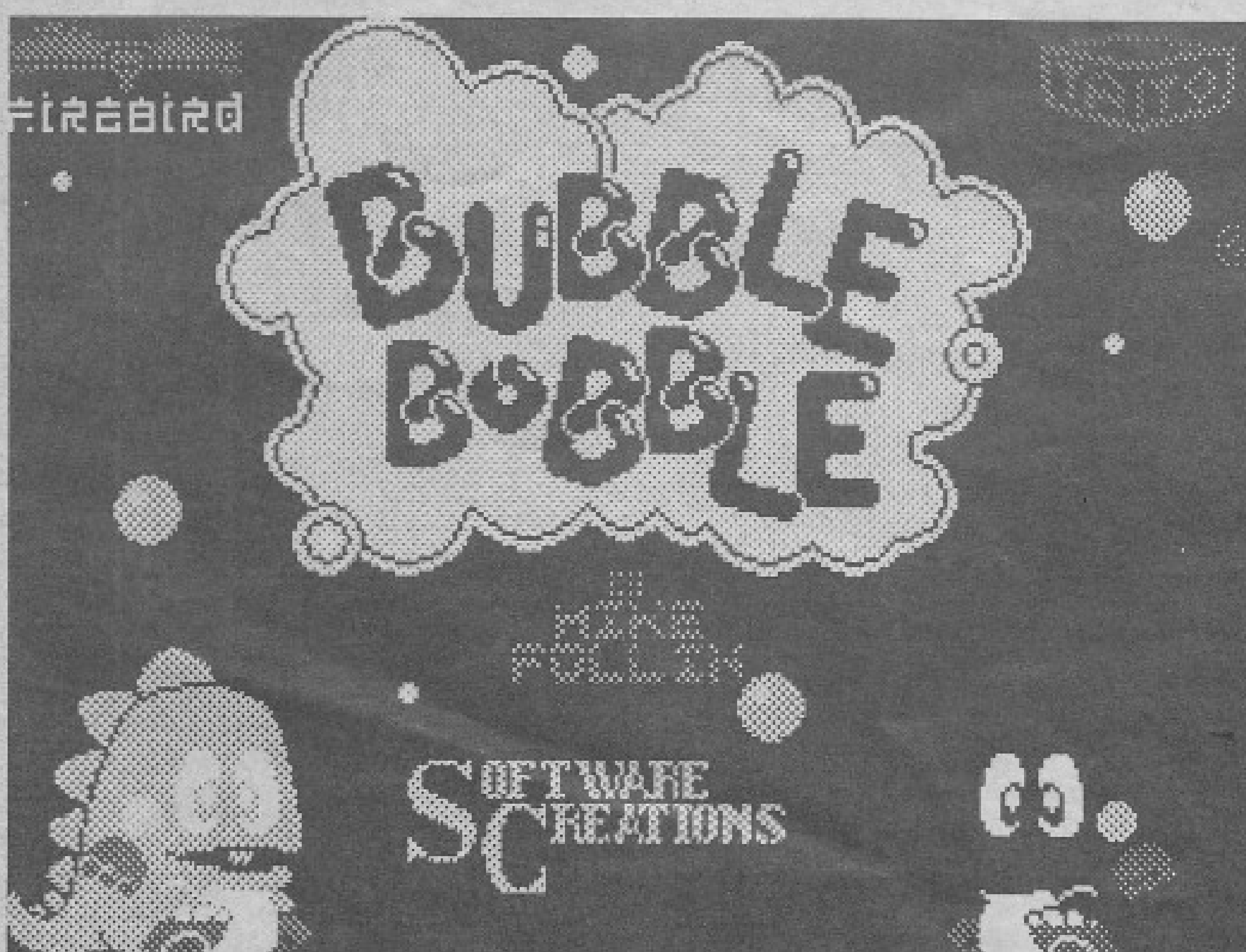
SCREECH SOFT

Pentru a înţelege mai bine instrucţiunea PLAY introduceţi listingul de mai jos (numai în 128 BASIC) care este o imitaţie destul de reuşită a unei binecunoscute melodii de Jean Michel Jarre:

```
1 LET F$=M "T126M14UX2000W0O0N1d&&&O6B&&O0d&O6BO0d&O0d&d&&&O6B&&&&O0dd&d&O6B&O0
d& &&O6B& &O 0d&O6BO0d&d&O6B&&&&&&&O7ccO4ccO8ccO8X4000N3a"
2 PLAY F$+F$, "(O5N3#f&4a3#f1#f3b#f&#f&4C3#f1#f3D#Cd#f#C#F1#f3c1e3#c#g6#f5&&&)"
3 PLAY F$+F$, "(O3N3#f&4#F3E1E3#c#Ce#f&#F&1#c3#CE#Fd&4D3e1E3#ce#f5#F&1&E3#Cba)"
4 PLAY F$+F$, "(O5N3#f&4a3#f1#f3b#fe#f&4#C3#f1#f3D#Ca#f#C#F1#f3e1e3#c#g6#f5&&&)"
```

RAINBOW COLLECTION

bubble bobble - rainbow island - the new zealand story

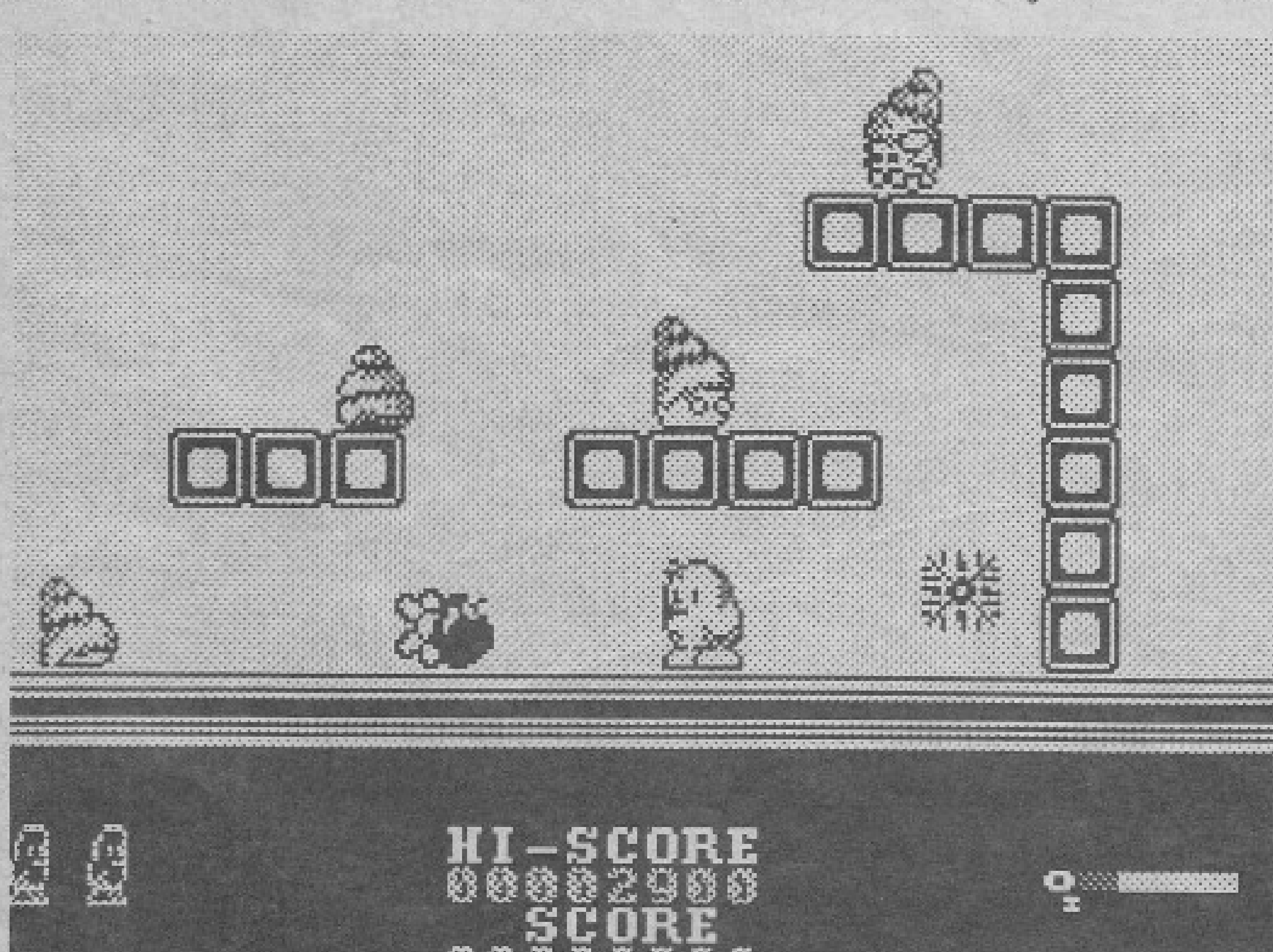


FIRMA PRODUCĂTOARE: OCEAN
MEMORIA NECESARĂ: 48K/128K
CASETĂ: 9.99 £
DISC: NU EXITĂ

Succesul colecţiei The Rainbow care cuprinde trei jocuri nu reprezintă numai un câştig financiar ci şi un argument pentru alocarea bugetului, de către firma Ocean, necesar realizării unei noi colecţii.

În istoria jocurilor, lansările care promiteau: "...grafică excelentă, animaţie, etc, nemaaîntâlnite..." ajungeau în urma unei statistici la o rată sub cea estimată. În privinţa celor trei jocuri: Bubble Bobble, Rainbow Islands şi The New Zealand Story lucrurile stau altfel, rata urcă peste aşteptări.

Bubble Bobble prezintă doi brontozauri Bub şi Bob, care distrug tot ce întâlnesc în drumul lor pe platformă cu ajutorul unor bule de aer. Odată atinşi, monstrişorii se transformă în fructe care ulterior pot fi culese pentru punctaj. Lansat cu mult timp în urmă, grafica nu este "excelentă", ci pur şi simplu făcută să susţină ideea jocului.



Firma Ocean a realizat continuarea primului joc, al doilea joc dincolecţie, folosind aceleaşi nume dar pentru personaje diferite, ceea ce a ieşit numindu-se Rainbow Islands. Acum eşti un flăcău cu obrajii mari şi un talent "deosebit" în aruncarea curcubeelor. Jocul este de acelaşi gen ca şi precedentul. Trebuie să sări de pe o platformă pe alta, să mai arunci din când în când curcubee şi să te caţări pe ele, şi tot aşa urcând către partea superioară a fiecarui screen. Dacă eşti prea încet n-o să ai prea mult succes, ci doar baftă de nişte băi. Sunt şapte insule pe care te vei plimba, fiecare populată de creaturi diferite (insecte, jucării, roboţi, etc). Jocul este foarte colorat (atât cât poate fi pe Spectrum) şi are câteva efecte de sunet simpatice.

Pentru a termina aventura din ultimul joc, The New Zealand Story, te vei supune unei noi transformări. De data asta acţiunea se petrece pe o singură insulă (New Zealand) interpretând rolul lui Tiki the Kiwi. Ai fost răpit de monstrul Walrus împreună cu rudele tale, care au fost ascunse pe insulă. Înarmat doar cu-n arc şi săgeţi trebuie să-ţi salvezi familia.

Rainbow Islands dispune de o grămadă de monstrişori (o să ai de muncă) şi nişte sprite-uri atrăgătoare.

Toate merită jucate, chiar dacă R.I.este cel mai reuşit, căci sînt destul de distractive şi diferite pentru a atrage atenţia. Aşa că orice posesor de Spectrum ar trebui să aibă această colecţie pentru că



sigur s-au pierdut şi se vor pierde zile întregi jucând la ea.

2M

RATING 81%

✎	16/20
♫	12/20
🎥	19/20
⌛	18/20

```
10          ORG     50000
20          ENT     $
30          LD      A, 2
40          CALL    5633
50          LD      HL, 0
60          LD      A, L
70          CALL    8855
80          LD      A, 17
90          RST     #10
100         LD      HL, 0
110         LD      A, L
120         RST     #10
130         CALL    7341
140         LD      A, 16
150         RST     #10
160         LD      HL, 6
170         LD      A, L
180         RST     #10
190         CALL    7341
200         CALL    3435
210         LD      HL, 23199
220         LD      BC, 32
230         LD      (HL), 0
240         ADD     HL, BC
250         LD      (HL), 0
260         LD      IX, TEXT
270 GO      PUSH    IX
280         LD      A, (IX)
290         OR      A
300         JR      Z, GORET
310         XOR     A
320         LD      (FORMAT), A
330         CALL    PRINT
340         LD      HL, 6500
350         CALL    TEMP
360         LD      B, 8
370 GHOST1  PUSH    BC
380         CALL    STÂNGA
390         LD      HL, 1500
400         CALL    TEMP
410         POP     BC
420         DJNZ    GHOST1
430         CALL    MARE
440         POP     IX
450         INC     IX
460         PUSH    IX
470         LD      A, (IX)
480         OR      A
490         JR      Z, GORET
500         LD      A, 255
510         LD      (FORMAT),A
520         CALL    PRINT
530         LD      HL, 6500
540         CALL    TEMP
550         LD      B, 8
560 GHOST2  PUSH    BC
570         CALL    STÂNGA
580         LD      HL, 1500
590         CALL    TEMP
600         POP     BC
610         DJNZ    GHOST2
620         CALL    MIC
630         POP     IX
640         INC     IX
650         JR      GO
660 GORET   POP     AF
670         RET
680 PRINT   LD      DE, 20639
690         LD      A, (IX)
700         LD      L, A
710         LD      H, 0
720         ADD     HL, HL
730         ADD     HL, HL
740         ADD     HL, HL
750         LD      BC, (23606)
760         ADD     HL, BC
770         LD      A, (FORMAT)
780         OR      A
790         JR      Z, USUAL
800         PUSH    DE
810         LD      B, 8
820 BUCLA1  LD      A, (HL)
830         RRCA
840         OR      (HL)
850         PUSH    AF
860         LD      (DE), A
870         PUSH    HL
880         EX      DE, HL
890         CALL    INCR
900         EX      DE, HL
910         POP     HL
920         POP     AF
930         OR      (HL)
940         LD      (DE), A
950         PUSH    HL
960         EX      DE, HL
970         CALL    INCR
980         EX      DE, HL
990         POP     HL
1000        INC     HL
1010        DJNZ    BUCLA1
1020        POP     DE
1030        RET
1040 USUAL  PUSH    DE
1050        LD      B, 8
1060 BUCLA2 LD      A, (HL)
1070        RRCA
1080        OR      (HL)
1090        LD      (DE), A
1100        PUSH    HL
1110        EX      DE, HL
1120        CALL    INCR
1130        EX      DE, HL
1140        POP     HL
1150        INC     HL
1160        DJNZ    BUCLA2
1170        POP     DE
1180        RET
1190 INCR   INC     H
1200        LD      A, H
```

SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL

AUTOR: Grigoraş Octav, str. 9 Mai, bl. 31, sc. B, et. 1, apt. 2, Bacău.

CE FACE PROGRAMUL: Scroll de la dreapta la stânga, cu variația continuă a înălțimii mesajului între unu și două caractere.

COMENTARIUL LISTINGULUI: Programul este scris în limbaj de asamblare pentru microprocesorul Z80, folosind asamblorul GENS 3M.

Linia 10-20: Stabilește adresa de asamblare și punctul de execuție la 50000.

Linia 30-40: Deschide canalul atașat screen-ului.

Linia 50-200: Face BORDER 0, PAPER 0, INK 6 și CLS (mult prea complicat!).

Linia 210-250: Face INK, PAPER, BRIGHT și FLASH 0 pentru caracterele de la intersecția liniilor 20 și 21 cu coloana 31.

Linia 260: Încarcă registrul IX cu adresa textului.

Linia 270: Începutul buclei principale a scroll-ului. Se salvează în stivă adresa caracterului de afișat.

Linia 280-290: Se verifică dacă caracterul este diferit de zero.

Linia 300: Dacă este zero iese din buclă (s-a terminat mesajul!).

Linia 310-320: Afișarea inițială se face cu formatul "usual".

Linia 330: Cheamă rutina de afișare.

Linia 340-350: Face o temporizare.

Linia 360: Inițializează contorul pentru bucla "ghost1" (se apelează de opt ori rutina "stânga").

Linia 370: Salvează în stivă contorul.

Linia 380: Cheamă rutina de scroll stânga.

Linia 390-400: Face o temporizare.

Linia 410: Reface contorul.

Linia 420: Decrementează și sare la "ghost1" dacă contorul este diferit de zero.

Linia 430: Cheamă rutina de dublare a înălțimii mesajului.

Linia 440-490: Reface adresa caracterului, o incrementează, o salvează și verifică dacă s-a terminat textul.

Linia 500-510: Afișarea se face cu formatul dublu.

Linia 520: Cheamă rutina de afișare.

Linia 530-540: Face o temporizare.

Linia 550: Inițializează contorul pentru bucla

SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL SCROLL

"ghost2" (se apelează de opt ori rutina "stânga").

Linia 560: Salvează în stivă contorul.

Linia 570: Cheamă rutina de scroll stânga.

Linia 580-590: Face o temporizare.

Linia 600: Reface contorul.

Linia 610: Decrementează și sare la "ghost2" dacă contorul este diferit de zero.

Linia 620: Cheamă rutina de reducere a înălțimii mesajului.

Linia 630-650: Reface adresa caracterului, o incrementează și sare la începutul buclei principale.

Linia 660-670: Ieșirea din program.

Linia 680: Se încarcă în registrul DE adresa de afișare (adresa primului octet din caracterul aflat la intersecția liniei 20 cu coloana 31).

Linia 690: Se încarcă în acumulator codul caracterului de afișat.

Linia 700-740: Se înmulțește codul carecterului cu opt.

Linia 750: Se încarcă registrul BC cu adresa setului de caractere.

Linia 760: Se obține adresa primului octet din caracterul de afișat.

Linia 770-780: Se verifică formatul de afișare.

Linia 790: Pentru zero sare la "usual".

Linia 800: Salvează adresa de afișare.

Linia 810-1010: Bucla de afișare în format dublu.

Linia 1020-1030: Se reface adresa de afișare și se iese din subrutină.

Linia 1040-1160: Bucla de afișare în format obișnuit.

Linia 1170-1180: Se reface adresa de afișare și se iese din subrutină.

Linia 1190-1300: Subrutina de incrementare a adresei de afișare.

Linia 1310-1430: Subrutina de scroll stânga un pixel pe liniile 20 și 21.

Linia 1440-1790: Subrutina de dublare a înălțimii mesajului.

Linia 1800-2180: Subrutina de reducere a înălțimii mesajului.

Linia 2190-2250: Subrutina de temporizare.

Linia 2260-2300: Formatul de afișare, textul și indicatorul de sfârșit text.

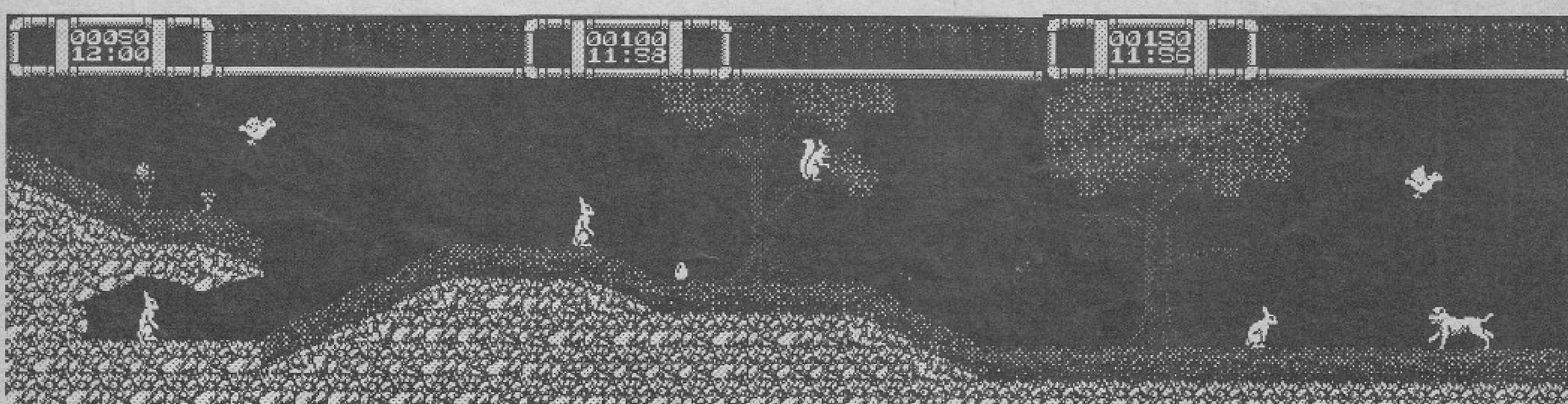
CODE CRACKERS

```
1210          AND   7
1220          RET   NZ
1230          LD    A, L
1240          ADD   A, 32
1250          LD    L, A
1260          RET   C
1270          LA    A, H
1280          SUB   8
1290          LD    H, A
1300          RET
1310 STÂNGA   LD    HL, 20639
1320          LD    B, 16
1330 LOOP5    PUSH  BC
1340          PUSH  HL
1350          LD    B, 32
1360 LOOP6    RL    (HL)
1370          DEC   HL
1380          DJNZ  LOOP6
1390          POP   HL
1400          POP   BC
1410          CALL  INCR
1420          DJNZ  LOOP5
1430          RET
1440 MARE     LD    HL, 22400
1450          LD    B, 32
1460 MB1      CALL  MB2
1470          DJNZ  MB1
1480          RET
1490 MB2      PUSH  BC
1500          LD    D, H
1510          LD    E, L
1520          EX    DE, HL
1530          LD    BC, 32
1540          ADD   HL, BC
1550          EX    DE, HL
1560          LD    B, 4
1570 MB3      LD    A, (HL)
1580          DEC   H
1590          LD    (DE), A
1600          DEC   D
1610          LD    (DE), A
1620          DEC   D
1630          DJNZ  MB3
1640          EX    DE, HL
1650          LD    BC, 2016
1660          ADD   HL, BC
1670          EX    DE, HL
1680          LD    B, 4
1690 MB4      LD    A, (HL)
1700          DEC   H
1710          LD    (DE), A
1720          DEC   D
1730          LD    (DE), A
1740          DEC   D
1750          DJNZ  MB4
1760          LD    BC, 2049
1770          ADD   HL, BC
1780          POP   BC
1790          RET
1800 MIC      LD    A, 1
1810          LD    B, 8
1820          LD    HL, 20608
1830          PUSH  HL
1840          POP   DE
1850 LOOP7    PUSH  BC
1860          LD    B, A
1870          PUSH  AF
1880 LOOP8    CALL  INCR
1890          DJNZ  LOOP8
1900          POP   AF
1910          LD    C, 32
1920          PUSH  DE
1930          LDIR
1940          POP   DE
1950          POP   BC
1960          EX    DE, HL
1970          CALL  INCR
1980          PUSH  HL
1990          POP   DE
2000          INC   A
2010          DJNZ  LOOP7
2020          LD    HL, 20608
2030          LD    BC, 32
2040          ADD   HL, BC
2050          LD    B, 8
2060 LOOP9    PUSH  BC
2070          PUSH  HL
2080          PUSH  HL
2090          POP   DE
2100          INC   DE
2110          LD    (HL), 0
2120          LD    BC, 32
2130          LDIR
2140          POP   HL
2150          CALL  INCR
2160          POP   BC
2170          DJNZ  LOOP9
2180          RET
2190 TEMP     PUSH  HL
2200 LOOP10   DEC   HL
2210          LD    A, H
2220          OR    L
2230          JR    NZ, LOOP10
2240          POP   HL
2250          RET
2260 FORMAT   DEFB  255
2270 TEXT     DEFM  "THIS "
2280          DEFM  "STOOPID "
2290          DEFM  "SCROOLER "
2300          DEFM  "WAS "
2310          DEFM  "MADE "
2320          DEFM  "BY "
2330          DEFM  "OCTAV "
2340          DEFM  "FROM "
2350          DEFM  "GHOST "
2360          DEFM  "SOFT"
2370          DEFM  "TEAM,"
2380          DEFM  "BACĂU"
2390          DEFB  0
```

LOP EARS

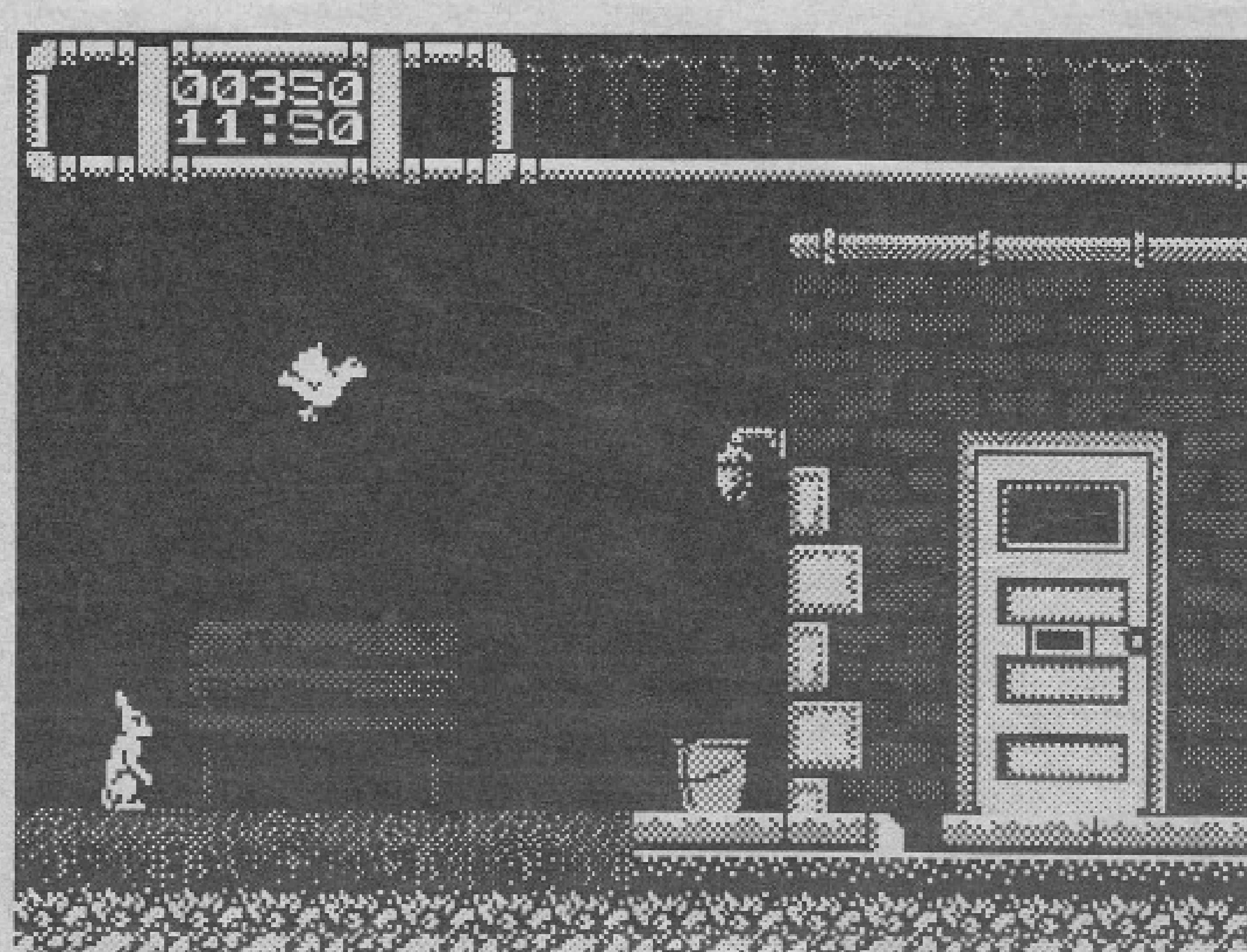
Dacă încă nu v-aţi plictisit de SPECTRUM şi vă mai este dor de o aventură ca în vremurile bune, atunci iat-o....

LOP EARS, produs de casa de jocuri PLAYERS, este o aventură palpitantă cu o grafică foarte bună şi o



animaţie pe măsură. Dar să nu mai pierdem timpul şi să-i dăm drumul.

Odată ieşit din văgăună, folosind tasta pentru " jos" care îţi oferă o deplasare mai rapidă şi în plus posibilitatea urcării pantelor, găseşti un ou de care însă treci nepăsător. Nu tot aşa nepăsător vei trece de animalele ce te vor întâmpina de acum încolo, fiecare contact reprezentând o scădere a energiei atât de preţioase. Ajuns în ecranul cu cele două gropi, locul principal al istorioarei, cobori în cea din stânga, parcurgi cu grijă buncărul şi ieşind afară iei din dreapta cartea de credit care se află pe lăzi, iar din stânga cuţitul. Întors înapoi stabileşte-ţi un loc pentru depozitarea obiectelor din simplul motiv că nu poţi căra mai mult de două. Intră în groapa din dreapta şi ia cheia cu trei dinţi din următorul ecran. Ieşind prin a doua deschizătură vei găsi o varză în stânga (morcovii de aici îţi vor servi drept hrană). Întors în buncăr îi oferi varza iepurelui ce-ţi barează trecerea (folosind comanda "use objects") şi ieşi prin a treia deschizătură. Ajuns aici găseşti o foarfecă lângă copac; îţi continui drumul; treci nepăsător deocamdată pe lângă deschizătorul de conserve şi



vei ajunge la o cutie poştală pe care o deschizi cu cheia. Constaţi că ea conţine un pachet pe care-l poţi deschide cu foarfeca (comanda "mix objects"). Ambalată frumos în hârtie se află o minge de fotbal. Renunţi la foarfecă în favoarea cheii cu doi dinţi din următorul ecran. Atenţie la străzi! Nu încerca să le traversezi pentru că poţi fi accidentat. Întors în buncăr, mergi spre a treia deschizătură de la dreapta la stânga unde laşi mingea pe malul lacului cu punţile de iarbă din stânga. Revenit în ecranul cu două gropi te înarmezi cu pumnalul şi purtând cheia la tine mergi să deschizi cutia poştală din al cincilea ecran spre dreapta. Aici găseşti o scrisoare care desfăcută cu arma albă îţi va da instrucţiuni utile în joc!

Te întorci două ecrane şi foloseşti cartea de credit la computer, care îţi returnează în schimb cinci lire sterline. Ajuns la cele două gropi, intri în cea din dreapta şi iei deschizătorul de conserve din a treia ieşire şi pompa din spatele iepurelui paznic. Apoi mergi spre a doua ieşire unde le foloseşti pe rând (cu " mix objects") în al şaselea ecran din stânga asupra cutiei de conserve. Din ea scoţi balonul pe care îl umfli. Deplasându-te pe malul lacului cu două punţi de iarbă şi folosind mingea ca mijloc de deplasare pe apă vei trece pe celălalt mal. Cu balonul ajungi la ghinda din copac şi înainte de a te întoarce nu uita să iei sticla din al treilea ecran. Revenit în punctul principal - cele două gropi - te îndrepţi spre dreapta până la automatul care serveşte staţia de benzină. Având banii poţi cumpăra petrol pe care îl

depozitezi în sticlă. Petrolul îţi va lustrui blăniţa. În drum spre cele două gropi nu uita să iei găleata pe care trebuie să o umpli cu apă din lacul cu cele două punţi de iarbă.

Acum, având găleata şi ghinda mergi cât poţi spre dreapta, plecând din punctul principal, până vei da de o veveriţă care îţi barează drumul. În schimbul ghindei ia



ia osul din spatele ei şi revino grăbit la cele două gropi. Pentru că timp nu prea mai ai, cobori repede în groapă din stânga, mergând mereu în aceiaşi direcţie. Ai grijă să stingi flacăra ce a cuprins cuibul ce-ţi va ieşi înainte, care este şi ultimul obstacol înainte să-ţi revezi familia de iepuraşi ce te aşteaptă nerăbdători în văgăuna familiei.

Vieţi infinite:
POKE 34711,201
35029,201

OPAL SOFT

RATING 75%

16/20
10/20
17/20
17/20

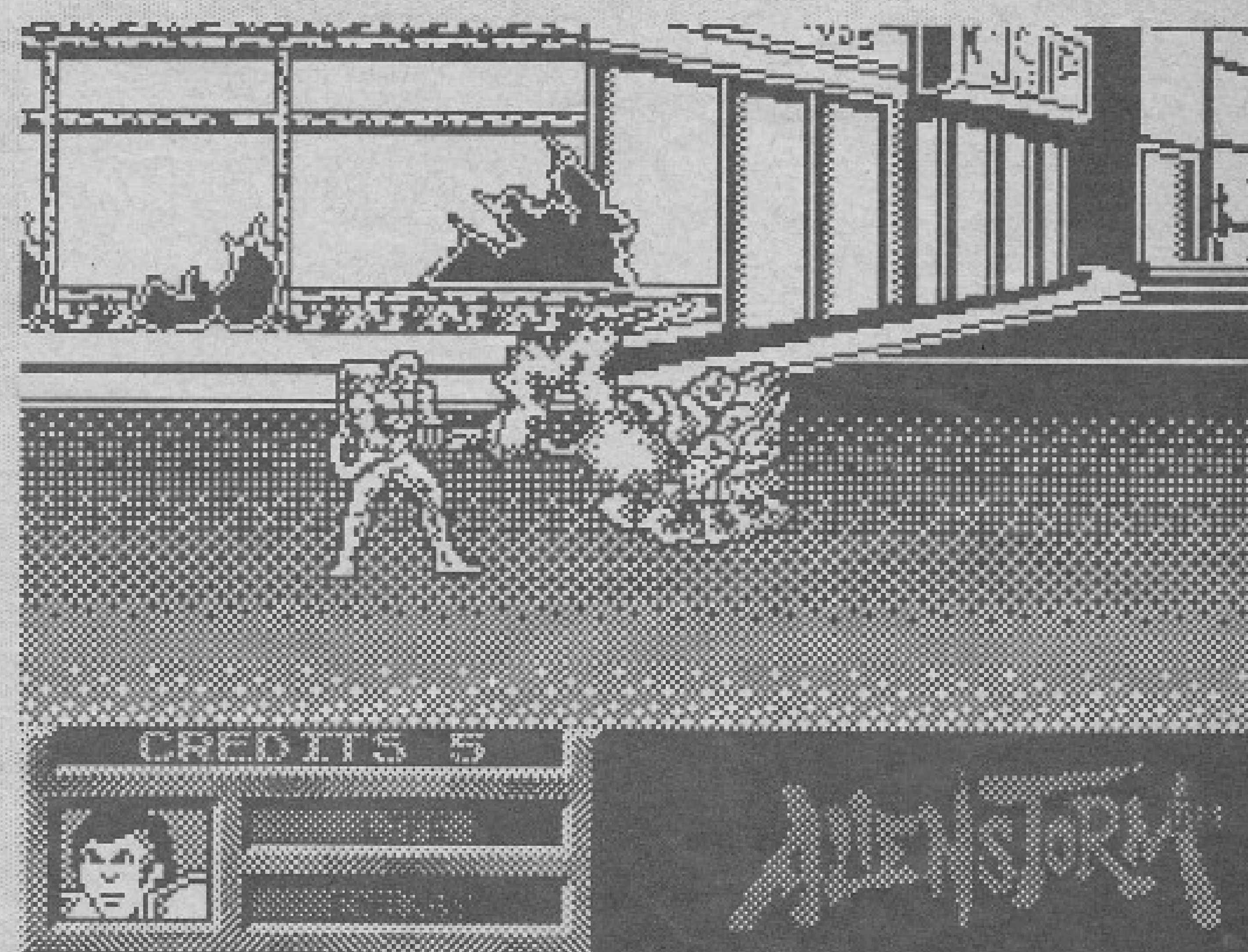


Când condiţiile sunt bune, în diferite locuri ale pământului un fulger poate ajunge pîna la 20 de mile lungime.

Recordul ploilor căzute în timpul unei furtuni a fost stabilit în Cilaos prin 1952: de 7362 inch în 24 de ore.

Cam astea erau condiţiile meteorologice create, pe Pământ, de invazia unor monştri. Totul ar fi fost OK dacă scopul venirii nu ar fi fost decît o banală "vizită" însă ideea era alta şi anume: colonizarea planetei. În această situaţie singura şansă a pământenilor rămânea, Alien Busters, un comando creat în acele momente care avea ca bază localul Burger Cafe. Personajul poate fi ales dintre cei trei rebeli: Gordon, Carla şi Scooter, atât pe 48k cât si pe 128k.

Atacurile se bazează pe îndemânarea, dar şi pe armele personajului. De exemplu, Scooter dispune de o bazooka, prototipul unei puşti cu plasmă, bombe cu neutron şi de un pistol automat prins pe la încheietura mâinii. Utilizarea lor depinde de gustul fiecaruia dar şi de distanţa dintre tine şi inamic. Când aglomeraţia devine cam

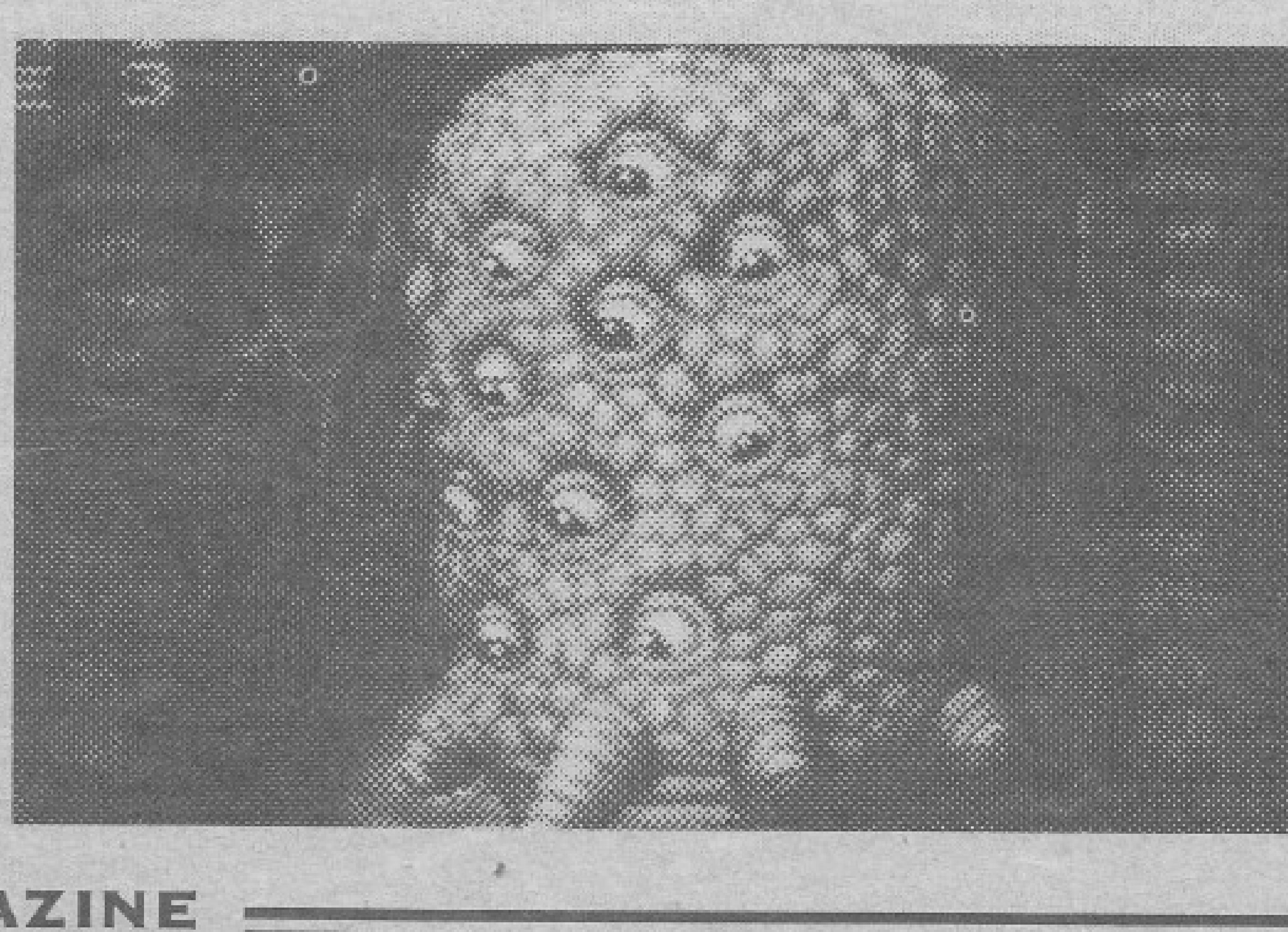


mare într-un screen, foloseşte bombele cu neutron. "Curaţă" tot ce se află în jur însă şi ceva din energia ta.

Alien Storm combină animaţia personajelor fabuloase (furnici gigantice, etc) cu grafica excelentă. Ca în orice joc mai sunt şi puncte slabe: unele sprite-uri sunt un pic cam "ţepene" iar sunetul este, din păcate, cam neclar. Cu toate acestea cu mici modificări el a apărut în sistem coin-op (cu fisă).

POKE 36552,0

2M



RATING 73%

17/20
10/20
16/20
15/20

THEATRE EUROPA

INTRODUCERE

Jocul se referă la primele 30 de zile ale viitorului război din EUROPA. Îți poți alege rolul de comandant suprem al N.A.T.O. sau al PACTULUI DE LA VARȘOVIA. Poți controla unități terestre sau aeropurtate și aplica lovituri strategice chimice sau nucleare.

Dacă alegi să fi comandant al PACTULUI scopul tău este să rupi N.A.T.O., și să invadezi Germania de Vest.

Dacă alegi N.A.T.O. va trebui să oprești invazia U.R.S.S.-ului în Europa, și să previ ocuparea Germaniei de Vest.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

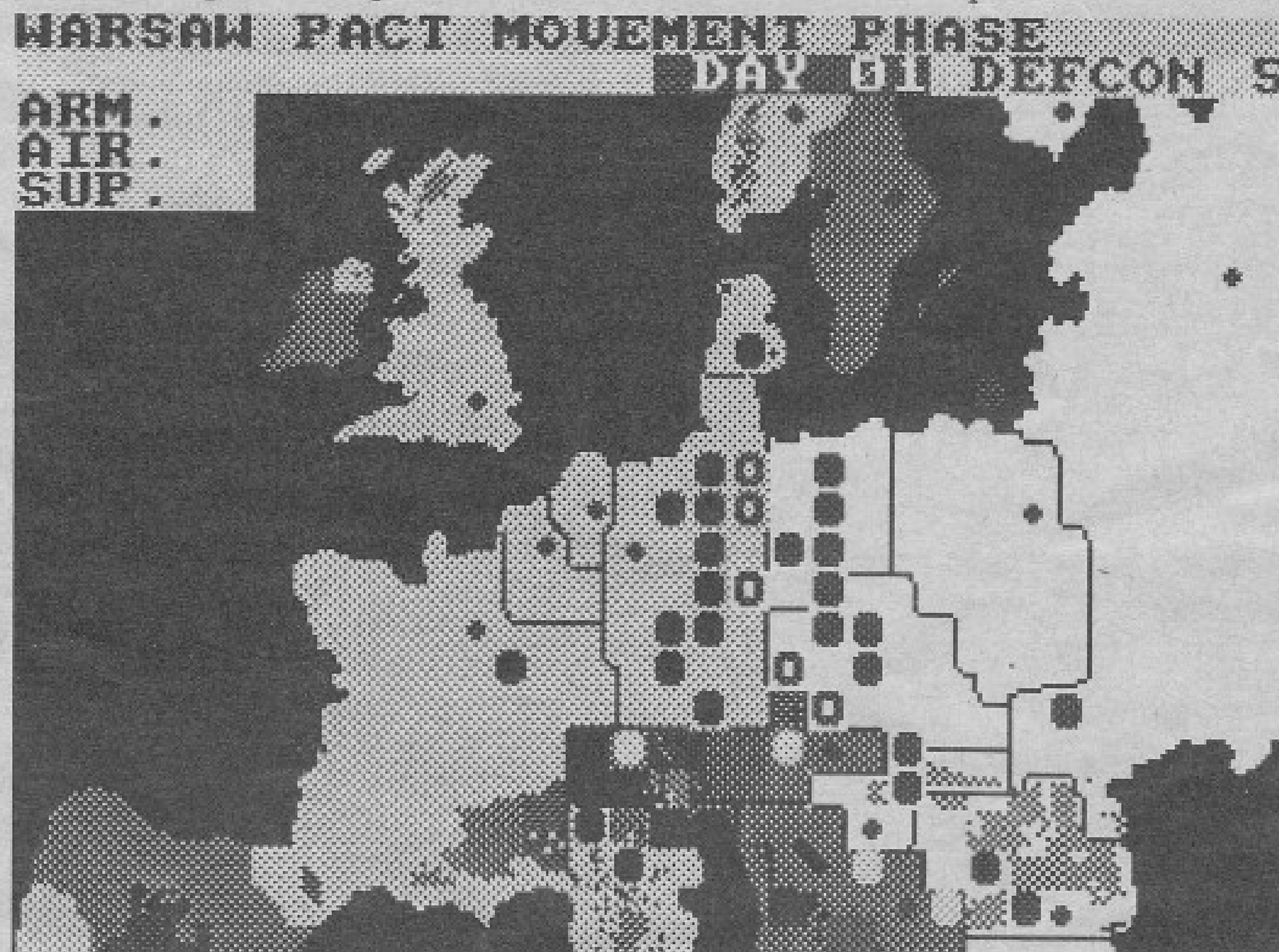
După încărcarea jocului și alegerea opțiunilor dorite, pe screen va fi afișată harta principală a jocului.

Modul MAP

În partea de sus a screen-ului există o linie pe care sunt afișate toate mesajele și informațiile despre unitățile de luptă.

Mai jos se află scala DEFCOM cu valori de la 1 la 5 ce-ți arată cât de aproape ești de un atac nuclear. DEFCOM 1 înseamnă atac nuclear!

Deasupra Suediei vei vedea un pătrat alb. Acesta reprezintă COMBOX-ul și este folosită pentru a muta unitățile de luptă și pentru a primi rapoarte. Când muți COMBOX-ul pe hartă un raport va apărea în REPORT BOX ce se află în partea stângă de sus a ecranului.



Modul MOVEMENT

Mută COMBOX-ul pe una din unitățile proprii și apasă "fire". COMBOX-ul își va schimba culoarea arătând că unitatea este gata de mutat. Nu-ți rămâne decât să muți COMBOX-ul în noua poziție și să apeși din nou "fire". O unitate poate fi mutată doar o singură dată pe fază, iar raza de acțiune este limitată de diferite obstacole (munți, oceane, etc.). Pentru a părăsi modul MOVEMENT apasă "space".



Modul CHEMICAL RELEASE

Îți poți instrui unitățile să folosească arme chimice pentru atacuri tactice. Pentru asta trebuie să răspunzi cu "Y" când vei fi întrebat de cod. Atacul cu arme chimice oferă unităților tale un "attack bonus" ce cauzează mari pierderi unităților inamice. Problema morală a folosirii armelor chimice este lăsată la alegerea ta.

Modul ATTACK PHASE

Poziționează COMBOX-ul deasupra unității cu care vrei să ataci și apasă "fire". Mută COMBOX-ul pe unitatea inamică pe care vrei să o ataci și apasă din nou "fire". Poți ataca numai unități adiacente. Într-un atac poți folosi mai multe unități proprii împotriva unei singure unități adverse, dar toate trebuie să fie adiacente unității atacate. O unitate poate ataca doar o singură dată pe fază. Pentru a ieși din ATTACK PHASE apasă "space".

Modul ACTION SCREENS

Dacă la începutul jocului ai ales și ACTION SCREENS vei fi solicitat să alegi o luptă. Mută COMBOX-ul deasupra unei unități proprii ce atacă și apasă "fire". Vei obține o prezentare stil "arcade" a bătăliei. Rezultatele tale vor fi folosite în aprecierea combativității tuturor unităților tale.

Modul RESUPLLY

În acest mod toate unitățile tale sunt afișate pe screen sub formă de numere ce reprezintă cotația lor în una din categoriile următoare: ARM (forța de luptă), AIR (acoperirea aeriană) și SUP (rezervele). Se folosește o scală de la 0 la 9.

REPORT BOX-ul le prezintă detaliat pe fiecare în parte și pentru a face modificări este necesar să muți COMBOX-ul pe unitate și să apeși "fire". Pentru a trece la următoarea categorie apasă "space".

Modul AIR

Acest mod este folosit pentru a-ți controla forțele aeriene. Acestea pot primi misiuni variate sau pot fi păstrate în rezervă.

Screen-ul afișat îți arată câte misiuni sunt disponibile și câte unități sunt folosite. Misiunile sunt scrise cu ROȘU, VERDE sau GALBEN în funcție de numărul MAI MARE / MAI MIC sau ACELAȘI de unități folosite de inamic în același scop.

Misiunile afișate sunt următoarele:

AIR SUPERIORITY: Forțele aeriene caută să câștige supremația deasupra câmpului de luptă. Această misiune afectează rezultatele tuturor celorlalte

misiuni.

COUNTER AIR: Se atacă aeroporturile inamice. Este foarte util în obţinerea superiorităţi aeriene.

INTERDICTION: Forţele aeriene atacă reţelele de aprovizionare inamice (şosele, căi ferate etc.).

RECONNAISSANCE: Forţele aeriene sunt folosite pentru misiuni de recunoaştere ce-ţi vor furniza mai multe informaţii despre unităţile inamice.

ASSAULT BREAKER: Este folosită pentru atacarea unităţilor terestre. Trebuie să ai minimum 10 unităţi pentru a efectua această misiune. Foloseşte COMBOX-ul (MIDNIGHT SUN) ai de ales între trei posibilităţi:

i) STANDBY - Fără lansare dar pregătit.

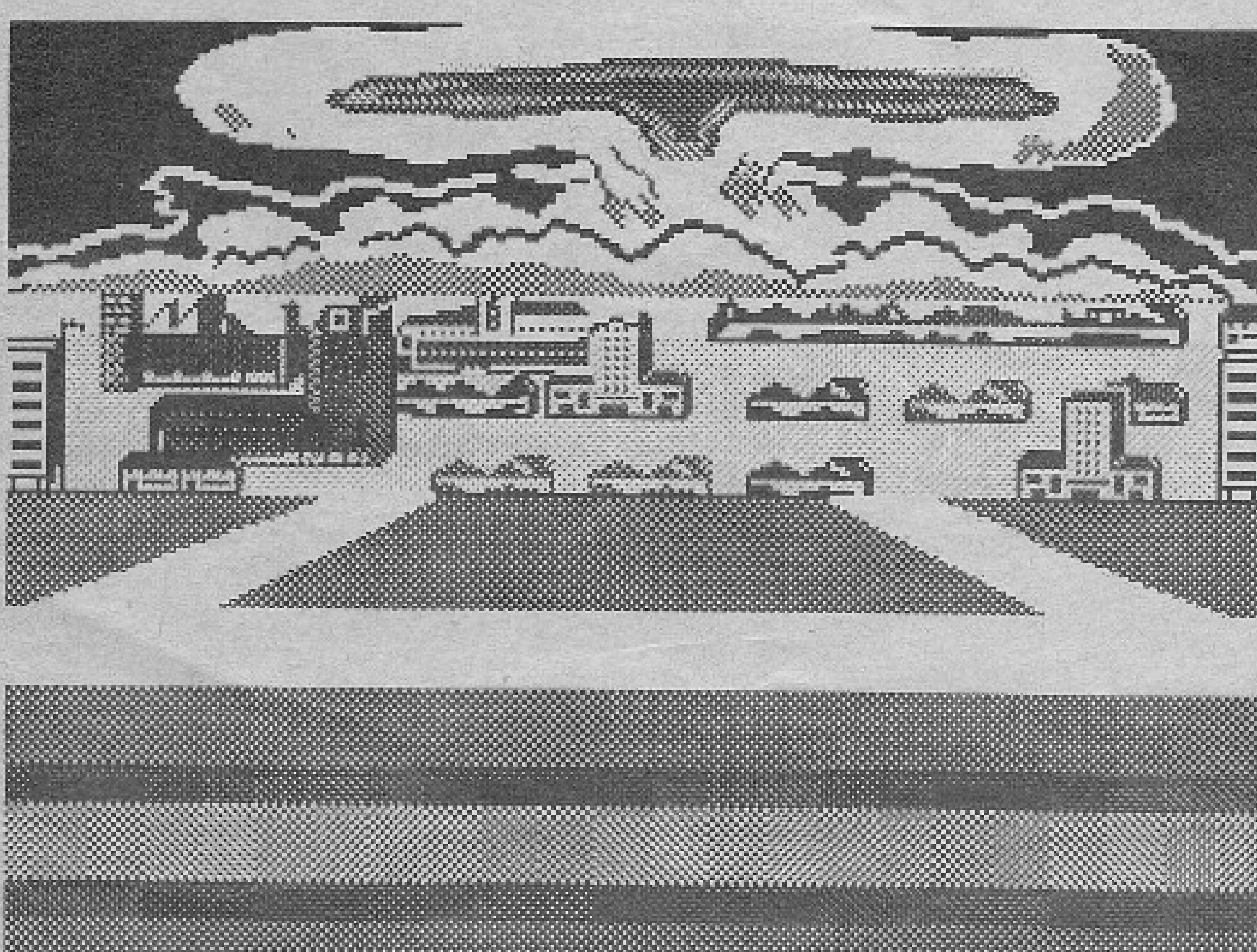
ii) SINGLE LAUNCH - Efectează o lovitură nucleară folosind radar screen-ul.

iii) FIREPLAN WARM PUPPY - Nerecomandat.

De asemenea poţi avea acces la REFLEX SYSTEM. Dacă selectezi ON computerul va răspunde automat la orice atac chimic sau nuclear. Acest lucru poate părea o nebunie dar totuşi Pentagonul îl foloseşte!

Modul RADAR SCREEN

Este folosit pentru ghidarea



pentru a indica ţinta de atac.

DEEP STIKE: Atacă punctele de comandă şi control inamice. Această misiune implică un oarecare risc de ripostă nucleară.

IRON SNAKE: Forţele aeriene atacă reţeaua de căi ferate şi produc întârzieri în aprovizionarea inamică.

MISIUNI SPECIALE

a) STRATEGIC CHEMICAL LAUNCH

Este folosită pentru atac cu rachete cu gaze toxice de luptă împotriva unui oraş inamic. Există riscul unui răspuns nuclear.

b) STRATEGIC NUCLEAR LAUNCH

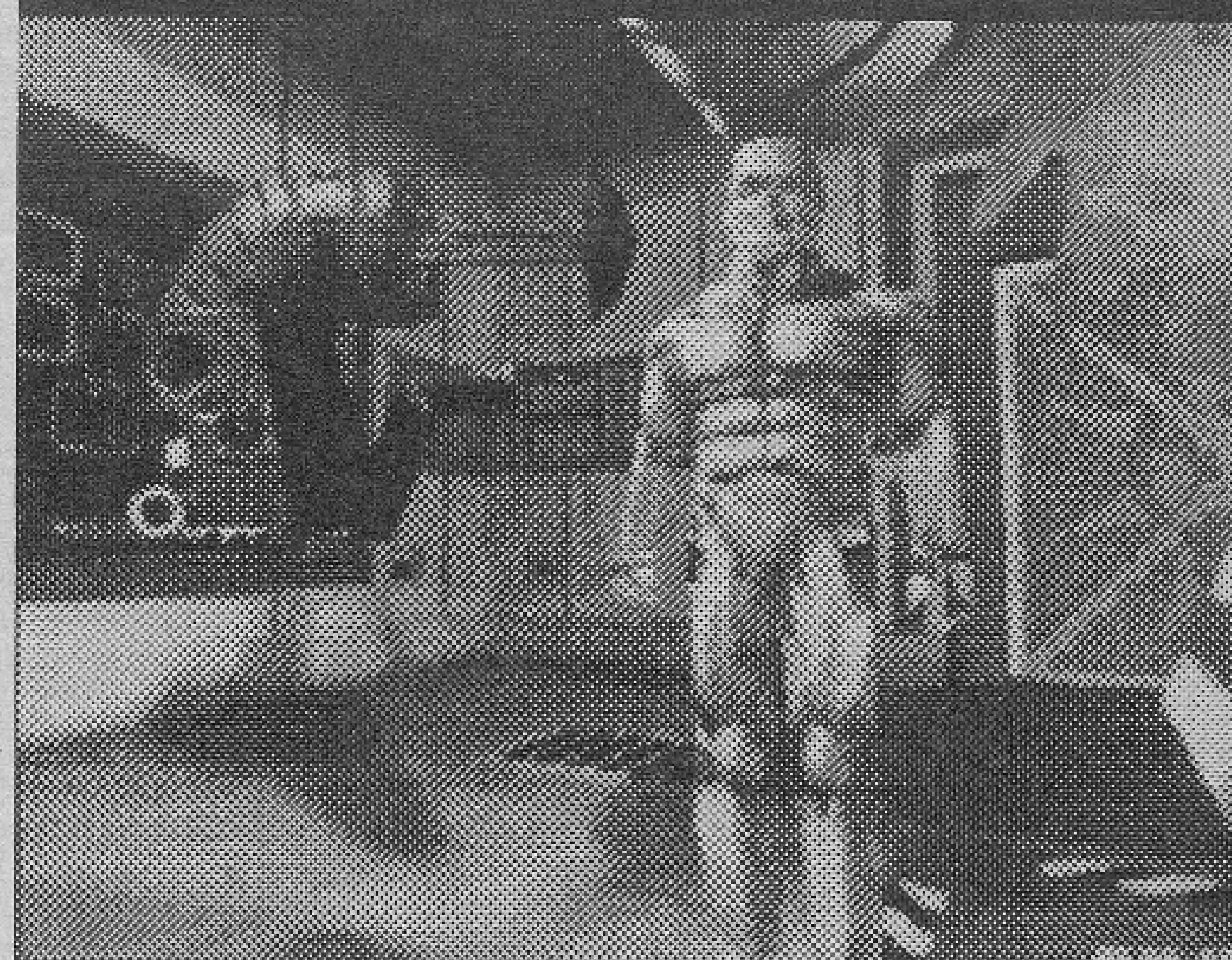
După ce introduci codul corect rachetelor în timpul unui atac nuclear. Poziţionează ţinta deasupra oraşului şi apasă "fire".

CODE CRACKERS

RATING 69%

12/20
10/20
14/20
19/20

BIOFORGE



Cine sunt eu? Iată întrebarea pe care ţi-o pui în momentul în care te trezeşti într-o celulă de maximă securitate în jocul Bioforge lansat de Origin pe CD-ROM. Părăsind celula vei ajunge într-un laborator situat în ruinele unei foste civilizaţii extraterestre. Nu mai semeni cu o fiinţă umană ci cu un cyborg constituit din părţi mecanice care provin atât din tehnologia umană cât şi dintr-o tehnologie necunoscută . Trebuie să descoperi cine eşti şi ce trebuie să faci cu viaţa ta.

O introducere superbă pentru un joc! Bioforge este un nou gen de film interactiv.

Toate personajele sunt realizate în imagini de sinteză şi aproape ai senzaţia că te afli într-un film.

Decorurile uimesc prin calitatea lor aflată la limita realităţii. În acest cadru, personajul tău trebuie să rezolve enigme şi să înfrunte soldaţi spaţiali şi alte creaturi necatalogate nici până în prezent. De-a



lungul jocului multe scene cinematografice îţi susţin aventura. Nu-ţi mai rămâne decât să te abţi încă puţin înainte de a începe, pentru a admira demo-ul care este superb. Have a good adventuring!



GF SOFT & SS SOFT

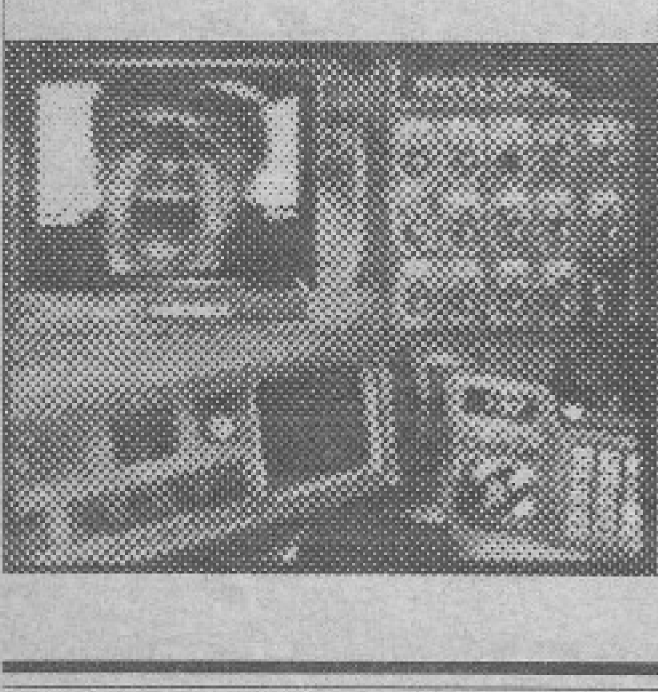
RATING 81%

17/20
10/20
18/20
20/20

CRITICAL PATH

Critical path scos de Media Vision constituie o frumoasă surpriză. Ai auzit bine am spus Media Vision. Această societate renumită pentru extensiile de PC, se lansează în jocurile video. Firma a realizat programul în secret cu o echipă proprie pentru a păstra surpriza. Pentru non-specialişti în domeniu, performanţa este remarcabilă. Graţie suportului CD, Critical Path beneficiază de o calitate remarcabilă. Este un adevărat film! Iată scenariul: într-un viitor nu aşa de îndepărtat viaţa pe Terra devine dificilă. Asfel, un mic grup se hotărăşte să creeze o oază de bunăstare pe o insulă. Tu visezi să te refugiezi pe această insulă. Singura cale de a ajunge acolo este un elicopter aflat în vârful unui complex de apărare administrat de un general nebun. Trebuie să ajungi la elicopter dacă vrei să supravieţuieşti. Kat, o femeie pilot intră în complex cu un cameră de luat vederi. În faţa unui tablou de comandă, vei încerca să o ajuţi să progreseze. Toate informaţiile necesare se află într-un carneţel pe care nu îl posezi decât sub o formă enigmatică. Calitatea grafică a acestui joc pulverizează tot ceea ce s-a creat până acum.

GF SOFT & SS SOFT



SONIC THE HEDGEHOG 2

Cu siguranţă SEGA nu şi-a pierdut timpul realizând SONIC 2, atât pentru Mega Drive cât şi pentru celelalte sisteme. Popularitatea lui confirmă ce v-am spus şi este datorată în mare parte originalităţii personajului.



Versiunea de pe Game Gear este ultima şi de aceea în ea se regăsesc o bună parte din cele mai interesante chestii de pe celelalte sisteme.

Grafica, sunetul şi animaţia sunt excelente, făcând din el unul din cele mai bine cotate la ora actuală.

Viaţa unei vulpi nu este una prea fericită, căci dacă nu sunt vânate de oameni, sigur sunt de Dr.Robotnik şi nu oriunde ci în SONIC2. Ca şi alte fiinţe din pădure şi bătrânul Tails este ameninţat de Dr. Robotnik însă toţi au noroc căci cel care îi va ajuta este Sonic, cel mai rapid arici.

Ca orice joc respectabil de pe Mega Drive, cînd vrei să salvezi, apare un mesaj de genul: poţi salva poziţia în care te afli şi oricând poţi reîncepe din aceeaşi poziţie. Vei fi surprins când vei face aşa ceva pe GG căci la încărcare vei juca, nu din punctul în care ai salvat ci, un pic mai înapoi, adică la începutul nivelului... Nici o problemă nivelele nu sunt atât de mari încât să te îngrijorezi ?!

Vrei să ştii un secret? Ei bine, pe orice versiune a lui Sonic2 (chiar şi înSonic1) sunt camere secrete, ascunse în spatele unor blocuri pătrate, întâlnite pe tot parcursul jocului. E simplu să observi care dintre acestea diferă de celelalte, iar dacă nu ti-ai dat seama îţi spun eu: sunt acele blocuri care au pe deasupra o mulţime de pătrăţele. În camere vei găsi: extra lives, tone de inele şi o grămadă de mărunţişuri.

Istoria se repetă, căci aşa cum era şi în Sonic The Hedgehog(Sonic1) când eşti lovit de diferite obiecte şi ai la tine cel puţin un inel nu vei pierde nici o viaţă, cu atât mai mult cu cât ai extra lives, speedy boots sau invincibility shields. Nu uita să le iei pentru aţi recăpăta viaţa (la fel ca la Prehistorik de pe PC).

Unii dintre voi se vor gândi în timpul jocului, studiind fiecare screen, cum îl pot găsi pe Tails. Nu are nici un sens căci Tails a fost răpit de către Dr. Robotnik, iar unul dintre scopurile tale este să-l salvezi. Nu te îngrijora, la timpul potrivit va apare şi el.

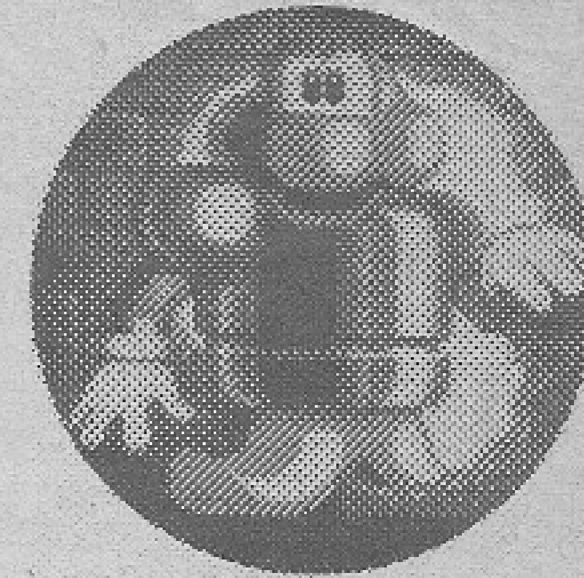
Cam atât despre Sonic2, poate mai mult despre SONIC3, când va apare...

2M

RATING 84%

✎	18/20
♪	16/20
🎥	16/20
⌛	17/20

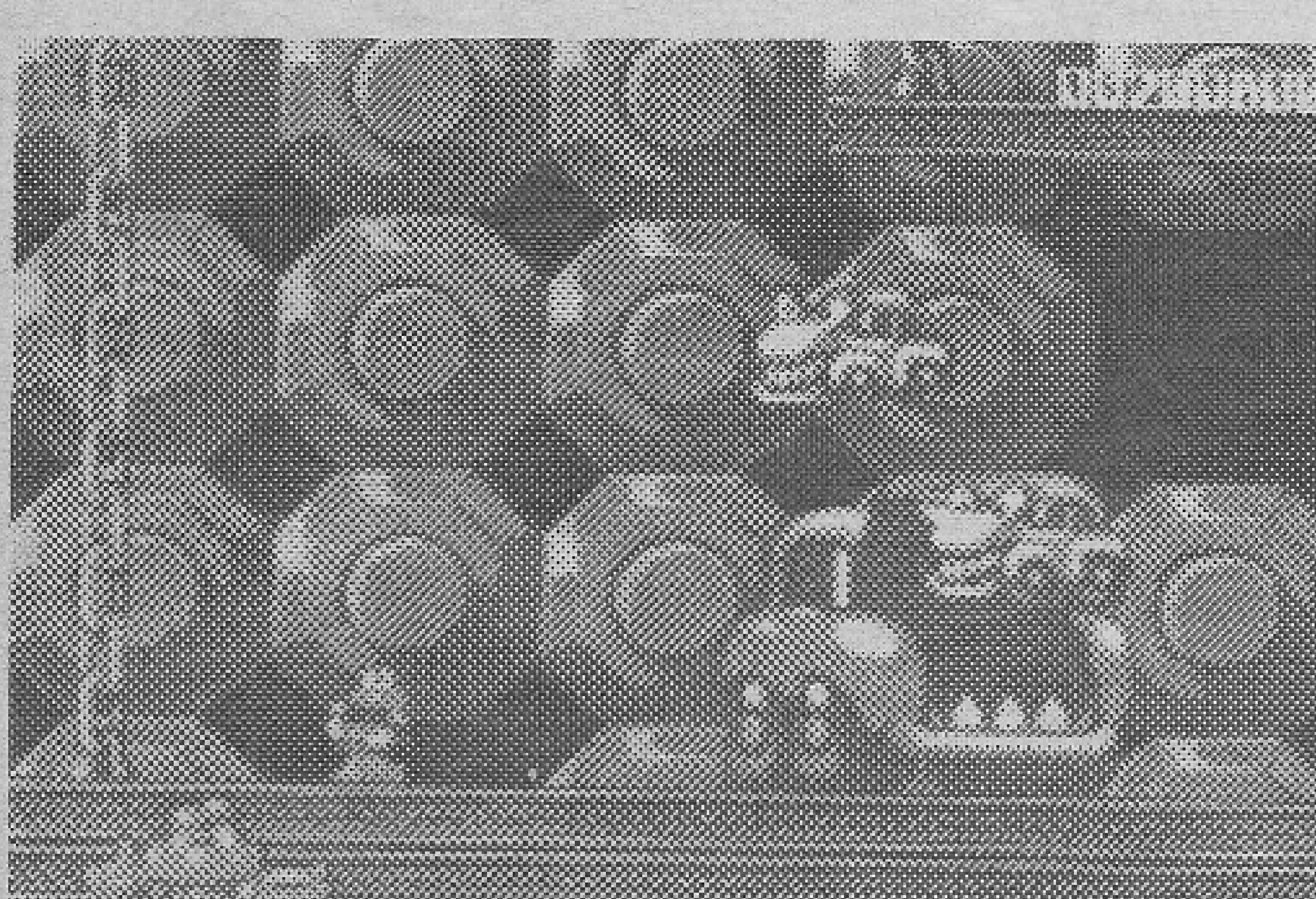
JAMES POND 2
CODE NAME: ROBOCOD





39,99 £ PE CART DE 512K

ROBOCOD este a doua aventură a lui JAMES POND pe Mega Drive (dar şi pe PC) şi la fel ca filmul, jocul este mai lung şi mai bine realizat.



Grafica este excelentă, îmbinând sceenurile incredibil colorate cu animaţia personajelor.

Locul investigaţiilor lui Mr. Pond nu este altul decît castelul lui Santa Claus, unde răul Dr. Maybe şi-a stabilit reşedinţa cu scopul de a strica Crăciunul tuturor. Cheamă deci, UIA (Underwater Intelligence Agency) şi Pond care este gata să intervină, îmbrăcat într-un costum din fier pentru a putea respira sub apă.

Comparat cu Sonic sau Donald Duck, Pond se arată a fi, un tip mai "neprietenos" ţinînd cont de ce face el (gesturi, acţiuni, etc) şi ce fac ceilalţi. Marea lui înbunătăţire, lungirea gâtului peste câteva screen-uri, este realizată cu un excelent efect grafic. Gâtul flexibil îi permite să culeagă, pe lîngă altele, obiecte care altfel erau de neajuns. Folosind "flippers" poate apuca diferite lucruri, sau când este cazul, să-şi ridice restul corpului (cam ca la Batman!).

În castel sînt câteva camere în care nu vei putea intra până când nu le vei vizita pe primele. Fiecare cameră conţine trei secţiuni diferite pe care trebuie să le termini, pentru a trece la următoarele. Jocul în general este echilibrat ca dificultate, asta pentru că în unele locuri nu ai altceva de făcut decât să culegi obiecte ca: ouă prăjite, aspiratoare, căpşuni, etc, iar în alte părţi nu ştii cum să scapi mai repede.



Fiecare nivel (sunt vreo 10) este mai extravagant decât cel dinaintea lui: întâlneşti de la licurici de toate genurile la mingii de tenis, de la batoane de ciocolată la bule de săpun, de la... vei vedea!

Despre sunet nu vă pot spune decît că a fost creat de faimosul Robert Hubbard. Cât despre personaj probabil v-aţi dat seama, este inspirat din filmul Robocop şi celebrul personaj James Bond.

Cu siguranţă James Pond are "ceva" care te face să-l joci, "ceva" pe care multe jocuri de pe Mega Drive nu-l au la ora actuală. Nu este la fel de dinamic ca Sonic, însă merită să fie adăugat la colecţie.

2M

RATING 79%



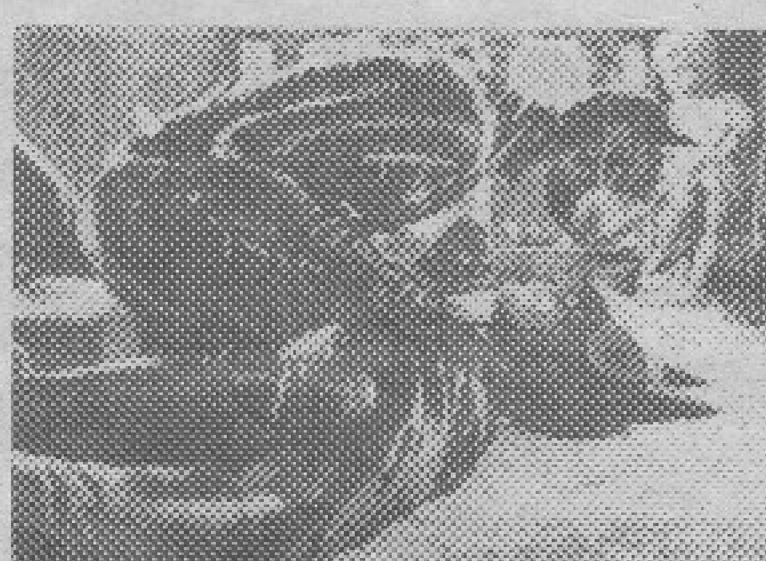
(grafică)	16/20
(sunet)	14/20
(animaţie)	17/20
(durată)	16/20



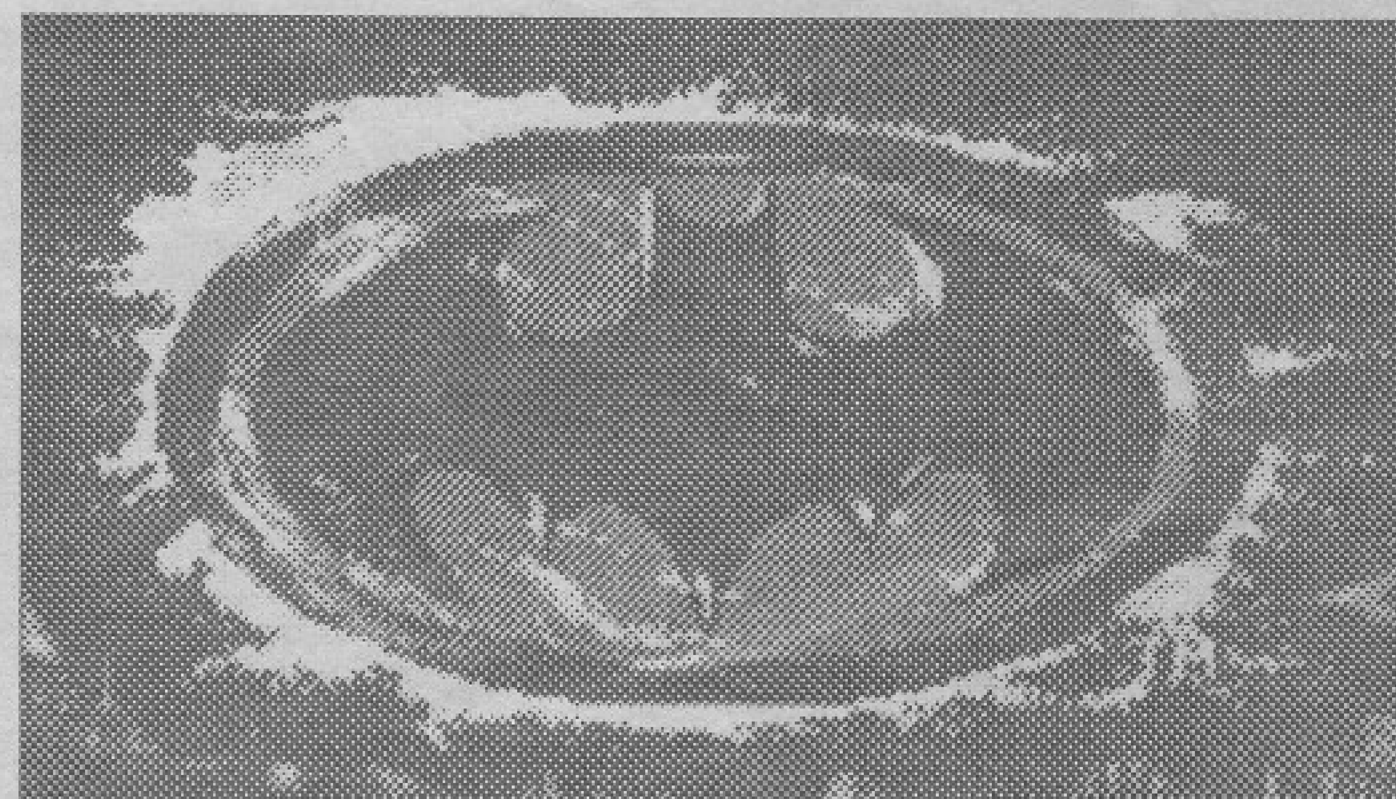
BATMAN 2

Batman2-The Return, readuce în actualitate celebrul personaj cunoscut atât din desene animate şi benzi desenate cât şi din filme(eventual şi din altă parte). Jocul, o copie perfectă a filmului, este mult prea domestic pentru armele cu care este dotat Batman, conferind o oarecare superioritate personajului. Cu toate acestea nu-ţi v-a fi uşor să progresezi.

Platformele sînt puse în aşa fel încît o greşeală la momentul nepotrivit poate avea ca urmări pierderea unei vieţi. Pentru a trece peste gropile mai largi trebuie să sări şi totodată să apeşi succesiv cele două butoane de pe joypad (stînga şi dreapta).



Bruce Wayne, unul din personaje, este un pic cam ţeapăn în realitate, dar odată intrat în modelele de cauciuc devine la fel de flexibil ca o carte de credit. Sare peste tot, de pe o platformă pe alta lovind tot ce întîlneşte în cale. Dacă lucrurile se înrăutaţesc o mică înţepătură poate rezolva problema. Sprite-urile sunt un pic cam mari şi astfel devii o ţintă uşor de nimerit. Batman nu este prea rezistent iar dacă nu-ţi umpli rezervele de pe centură rişti să nu mai apuci ziua de mâine. Dar situaţia nu este chiar atît de critică precum pare căci opţiunile jocului îţi oferă două soluţii: să joci cu cel mult şapte vieţi ori continuări nelimitate. Îti spuneam mai sus despre un număr mare de arme. Ei bine, ele pot fi alese chiar de la începutul jocului apăsînd start.



Feţele familiare îşi "freacă" umerii cu cei mai obscuri ticăloşi. Astfel Batman se luptă de la o scenă la alta cu personaje care mai de care mai originale, cele clasice, ca Penguin sau Catwomam, sunt lăsate pentru sfârşitul nivelelor.

Jocul nu este rău însă putea fi şi mai bine, având in vedere scenariul filmului.

2M

RATING 81%

17/20
15/20
16/20
17/20

LEGENDA

NIVEL DE INTERES

grafică
sunet
animaţie
durată de joc

CONCURS

Concurs de rezolvări. Vi se dă ocazia să vă dovediţi măiestria în terminarea jocurilor de tip "quest". Pentru început vă propunem cinci jocuri pentru PC şi cinci pentru SPECTRUM.

PC	SPECTRUM
GABRIEL KNIGHT	SPELLBOUND
FREDDY PHARKAS	KNIGHT TIME
BENEATH A STEEL SKY	STORM BRINGER
GOBBLINS 2	SCEPTRE OF BAGDAD
GOBBLINS 3	OCTOPUSSY

Aşteptăm scrisorile voastre cu rezolvări (chiar şi parţiale), cea mai bună dintre ele urmând să fie premiată şi publicată.

hobbyte's

2HD GAMES MAGAZINE

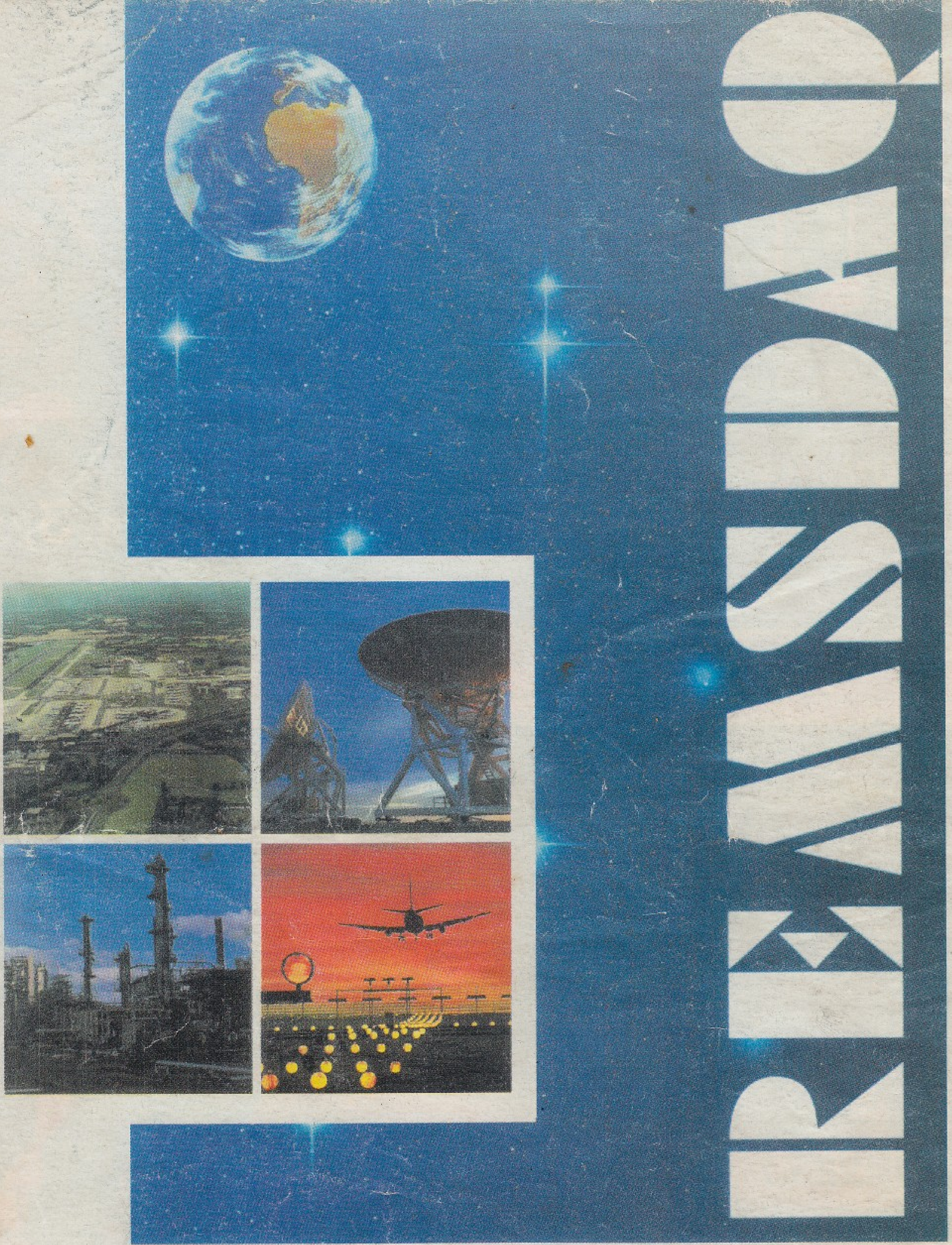
SPECTRUM-PC-COMMODORE-AMIGA-SEGA-NINTENDO-MAC

PREȚ LEI 790

NR. 3/1994

MORTAL KOMBAT 2





INTEGRATED ▲ SCADA ▲ SYSTEMS ▲ INTEGRATED ▲ SECURITY ▲ SYSTEMS

REPREZENTAŢI ÎN ROMÂNIA PRIN

BTC

BYTE TRANS CONNECTIONS LTD.

Tel./Fax (+401)312.15.27

- Customized Turn Key Systems
- Networks (LAN & WAN)
- Office Automation
- Process Control

The System Integrator

DISTRIBUTING INTELLIGENCE